

Y además: SHADOW MADNESS • MANAGER DE LIGA • TONY HAWK'S • GRAND THEFT AUTO 2 • CIVILIZATION II •

Soluciones completas para tus juegos favoritos


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
1
2

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 6

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación). Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos),
Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dombriz.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es

C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Resident Evil 3: Nemesis

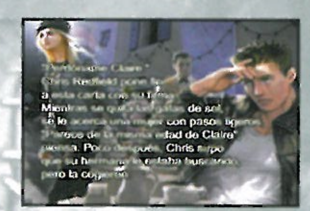
Qué sabrás tú del miedo

De nuevo en Racoon City. De nuevo zombies, perros, arañas, y demás aberraciones extraídas de la más horrible de tus pesadillas. Pero lo peor es Némesis, un ser que te perseguirá sin descanso por calles y callejas, que abrirá la puerta tras la que te escondes y que respirará en tu nuca mientras intentas resolver un puzzle. Menos mal que que esta guía hará tu visita a la ciudad mucho más llevadera. O eso esperamos...



ANTES DE EMPEZAR DEBERÍAS SABER...





En esta nueva entrega de la saga se presenta como la novedad más notable la opción de tomar distintos caminos. No son caminos propiamente dichos, sino la posibilidad de escoger entres dos opciones en determinados momentos. Algunas veces el escoger una opción u otra tendrá como única diferencia la secuencia que verás en ese instante. Pero otras tendrán efectos importantes, como empezar en una parte distinta del mapa o ver y hacer cosas totalmente diferentes.

Aquí te describiremos detalladamente las instrucciones a seguir en cualquiera de los dos casos, no te preocupes.

También se ha introducido como novedad la aletoriedad de algunos objetos y enemigos. Esto afecta sólo a objetos estándar como hierbas o munición y nunca a objetos claves. Cuando en los mapas veas un ítem del que se dice "o 22", significa que el ítem está, bien en la sala señalada en el mapa, bien en la sala 22.

Respecto a los enemigos, en una zona determinada variarán desde los más simples gusanos hasta los temibles Hunters, así que estate siempre preparado para lo peor.

El juego tiene dos finales diferentes que vendrán dados por una acción en concreto (ya te avisaremos) y 8 epílogos diferentes. Estos últimos los conseguirás cada vez que te acabes el juego, dependiendo también de lo bien que lo hagas. Tu puntuación final dependerá principalmente de 3 cosas: el tiempo, las veces que salvas la partida y los sprays utilizados. Si lo haces lo suficientemente bien te obsequiarán con una llave que podrás usar en la Boutique de Racoon para cambiar de vestimenta.

Durante el juego aparecerá repetidas veces Némesis para retarte en desiguales combates, pero si los dejas K.O. obtendrás de él diferentes ítems especiales. Tienes que tener en cuenta que si alguna vez huyes y no lo derrotas, eliminarás la posibilidad de coger el último de los ítems de la lista de abajo, no el primero. Es decir, si la primera y la segunda vez que te enfrentas a él sales corriendo, no podrás obtener el último y el penúltimo ítem de esta lista:

1. Piezas Eagle A.
2. Piezas Eagle B.
3. Botiquín.
4. Piezas M37 A.
5. Piezas M37 B.
6. Botiquín.
7. Munición infinita.

También debes saber que elegir entre un nivel de dificultad y el otro tendrá como diferencia, no sólo la resistencia de los enemigos, sino además poder acceder a los ítems especiales y a otras opciones.

Como último apunte, recordarte que cuando acabes el juego aparecerá, tras cargar la última partida guardada, el juego de los mercenarios. Aquí podrás conseguir dinero con los que comprar armas con munición ilimitada que podrás utilizar en el juego, sobre todo contra nuestro amigo Némesis.


Si lo haces lo suficientemente bien, podrás conseguir nuevos modelitos para que Jill los luzca delante de los zombies y demás parentela.







DE NUEVO... RACOON CITY

Tras ser echada a patadas y mordiscos de su apartamento, Jill tendrá que escapar de un grupo de zombies. Avanza sin dilación hasta tener cerca a un zombie que hay delante de un contenedor. Dispárale hasta que caiga de bruces y pasa al otro lado del contenedor. Tras una secuencia en la que Jill escapa por los pelos, te encontrarás en el almacén **(1)**. Allí, y después de discutir con Darío, uno de los pocos supervivientes, podrás coger un **spray** y un **cargador** de una caja con luz en uno de los rincones. Ahora sube las escaleras que llevan al piso de arriba y donde encontrarás una sala con un **baúl** y una **máquina de escribir**. Coge una **cinta** de tinta y dos botes de **pólvora A** del armario.


Nada más empezar ya te verás agobiado por un grupo de zombies. Escoge bien tus blancos porque la munición escasea.

Organiza tus bolsillos y coge, junto a la puerta, la **Llave del Almacén**. Baja con ella y abre la única puerta que hay. Saldrás a un estrecho callejón con otra puerta al fondo. Tras ella podrás ir a la izquierda o a la derecha. Si vas a la derecha sólo hallarás una calle infestada de zombies así que entra por la puerta de la izquierda. En este nuevo callejón verás una puerta cerrada. Intenta abrirla y saldrá pitando de ella un soldado, perseguido por un grupo de zombies. Échale una mano y acribilla a los zombies rápidamente (como habrás notado los zombies están en plena forma).

Baja por la escalera de esa habitación, **(2)**, y mata a un zombie más para coger tranquilamente la **gasolina** del mechero y una **escopeta** de encima del cadáver.

Sube las escaleras hacia el callejón y anda de frente, donde verás 2 **hierbas verdes**. Cógelas y sigue por ahí hasta salir por otra puerta. En la siguiente calle encontrarás varios zombies que puedes esquivar fácilmente.





Escopeta | Lanzagranadas | Lanzaminas | Lanzacohetes | Cartuchos | Cargador | Pólvora A | Pólvora B

Las afueras



No te molestes, esa puerta no se puede abrir... de momento.

Sigue por esa calle hasta llegar a una esquina con unas cajas verdes y unas escaleras de incendios. Sube por ellas y hallarás otras 2 **hierbas verdes** y el **mapa** de las afueras. Baja al suelo y sigue por donde ibas. Un poco más adelante verás unas escalerillas junto a un montón de basura. Baja los escalones y mata a los zombies que atacan al soldado. Una vez despejada la zona encamínate al bar.

Allí hallarás al soldado, que por cierto se llama Brad (quizá te suene del primer *Resident Evil*). Puedes elegir entre ayudarle con el zombie que se dirige a su yugular o intentar irte por donde has venido, lo que determinará el tono con el que Brad te hablará.

Cuando se vaya, coge el **mechero** junto al teléfono público y combínalo con la gasolina que ya tienes en tu poder. Antes de salir por la puerta por la que llegaste, debes coger un **cargador** de la caja registradora y una postal de la Torre del Reloj.

Ve al Norte por un callejón con una puerta al fondo. En esta nueva calle oirás como un grupo de zombies intentan echar abajo una barrica que hay al final. Ve hacia esa barricada y examina la puerta que hay cerca para descubrir que está cerrada con una cuerda. Usa el mechero en ella y habrás solucionado problema.

Mientras tanto los zombies lograrán tirar la barricada, pero no dispares todavía. Camina un poco hacia atrás y espera a que los zombies se encuentren a la altura del barril rojo que hay junto a la puerta. Dispárale utilizando R2 y saltarán por los aires. Acaba con los que queden "vivos" y ve al fondo para coger 2 **hierbas rojas** y la **Foto A**.

Pasa por la puerta que tenía la cuerda y corre por el callejón, ya que hay un perro custodiando la zona y, además, se le unirá uno más cuando pases por delante de la basura incendiada.

Entra en **(4)** y coge un bote de **pólvora A** y otro de **pólvora B**. Salva la partida si quieres y sal al callejón para pasar por la puerta del fondo.

En esta nueva calle, tira hacia el Norte para entrar en la comisaría.

Tras una dramática escena con Brad y Némesis, tendrás oportunidad de elegir entre tus primeras opciones. Puedes quedarte a luchar con el monstruo o entrar en la comisaría rápidamente.

Teniendo en cuente que no cuentas entre tu arsenal con ningún arma verdaderamente potente, de momento lo mejor es que evites un enfrentamiento con semejante bicharraco, aunque si consigues derrotarle podrás coger de su cuerpo las piezas **A de la Eagle**.

Un truquito que puedes intentar es coger la opción de la lucha y esquivar a Némesis hasta que puedas coger del cadáver de Brad una cartera. Cuando la tengas en tu poder, entra en la comisaría, ignorando del todo al monstruo. De este modo puedes ahorrarte unos cuentos pasos en el interior del edificio.



No olvides coger todos los mapas que veas, ya que te facilitarán mucho los paseos por las laberínticas calles de Racoon City.

Examina todos los rincones, incluso los montones de basura.

No te confíes aunque veas que la zona está despejada.



Tu primer enfrentamiento con Némesis va a ser muy duro.

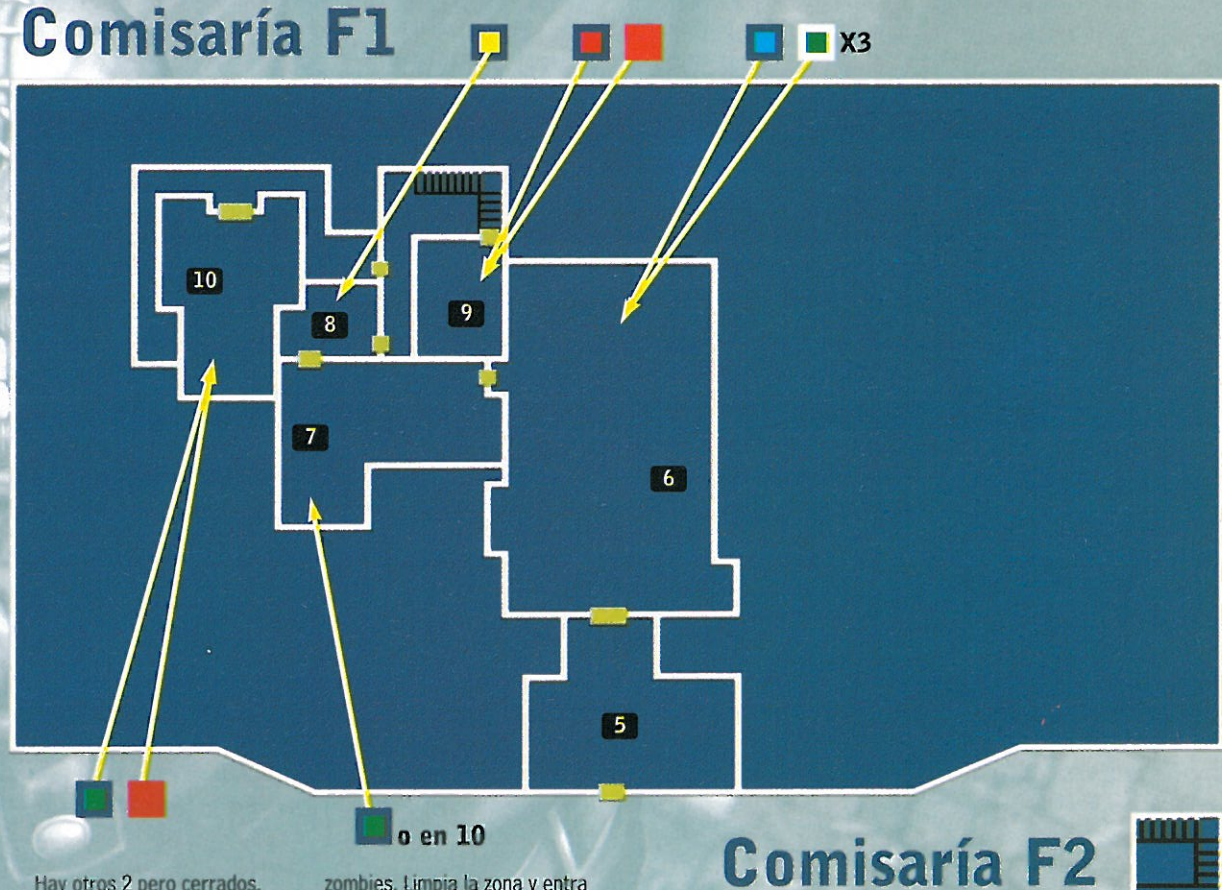
Granadas · Minas · Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde · Hierba azul · Spray · Cinta

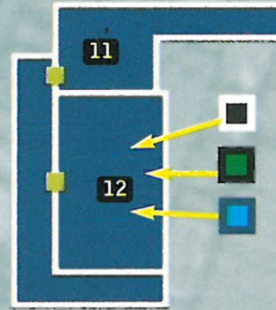
LA COMISARÍA











Estás en **(6)** y junto a la puerta de entrada hallarás 3 **hierbas verdes** que te vendrán muy bien. Ve al fondo y examina la cartera, si la tienes, para descubrir una tarjeta S.T.A.R.S. Úsala en el ordenador y éste te dará una cifra que debes anotar para más tarde. Si no la tienes, no te preocupes ya que luego podrás coger una tarjeta similar

En cualquier caso, abandona la sala por la única puerta que hay abierta a **(7)** no sin antes haber cogido el **plano** de la comisaría y un **cargador**.

En **(7)** serás recibido por un montón de ex-policías. Acaba con ellos y examina la oficina a fondo para dar con el **Informe Marvin** y unos **cartuchos** encima de la mesa, aunque también podrían encontrarse en **(10)**. Pasa a **(8)** y examina los cajones metálicos. En uno hallarás la **Piedra azul**.

Hay otros 2 pero cerrados. Uno con una cerradura simple, que luego podrás abrir, y otro con un cierre de seguridad que requiere una clave. Si usaste la tarjeta en el ordenador de **(6)** podrás introducir la cifra que anotaste para abrirla y coger la **Llave Símbolo**, si no, luego volverás aquí.

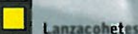
Sal por la otra puerta que te llevará a un pasillo plagada de zombies. Limpia la zona y entra en la sala que hay bajo las escaleras, **(9)**. Vacía un poco tus bolsillos en el baúl y coge un bote de **pólvora A** del armario y una **cinta de tinta** de la mesa. Lee el **Memorándum de David** y abandona la sala.

Abre la otra puerta del pasillo y dirígete hacia la sala **(10)** aniquilando a todos los zombies o a los perros que te encuentres a lo largo del pasillo. En **(10)** puedes hacerte con la **tarjeta S.T.A.R.S.** si no la tienes ya, una **cinta** y unos **cartuchos** si no estaban en **(7)**.


Con las ganzúas podrás engordar tu inventario aún más.


Aunque los documentos no son imprescindibles, te ayudarán a entender la trama y a conseguir el Diario secreto de Jill.


Si no conseguiste en tu enfrentamiento con Némesis la tarjeta que tenía Brad, la visita a esta habitación será totalmente imprescindible.

 Escopeta  Lanzagranadas  Lanzaminas  Lanzacohetes  Cartuchos  Cargador Pólvora A  Pólvora B

Sal al pasillo y ve hasta el final para coger 2 **hierbas rojas.** Usa la tarjeta en el ordenador de **(7)** y sigue la instrucciones de antes para conseguir la **Llave Símbolo**.

Organiza tus pertenencias en **(9)** y sube las escaleras. Barre la zona de zombies y camina hasta **(11)** para pasar por la puerta del fondo (no te comas la moral con la puerta bloqueada porque no la puedes abrir).

En este nuevo pasillo verás la puerta que lleva a **(12)**. Dentro, y tras examinar la sala a fondo, podrás coger un **cargador**, un **spray**, el **fax de Kendo** y unas brillantes **ganzúas**.

Antes de salir examina el armario para hacerte con el **lanzagranadas** y escucha el misterioso mensaje de la radio.

Regresa a las escaleras que llevan al primer piso mientras que escuchas un ruido bastante inquietante.

Al bajar por las escaleras descubrirás (con un susto tremendo) que a Némesis nunca le han enseñado la utilidad de las puertas.

Corre hacia **(9)** y piensa con calma. Puedes enfrentarte a él o bien salir por piernas. Si lo derrotas podrás coger otro ítem especial y si escoges huir, tendrás que correr mucho. De todas formas, lleva contigo las ganzúas y algún espacio libre en tu inventario.

Debes pasar por **(8)** para usar las ganzúas en el cajón de la cerradura simple donde hallarás un bote de **pólvora B**.

Pasa a **(7)**, sin pararte ni a respirar porque Némesis sigue pisándote los talones, y ve a la salida. Ya puedes relajarte.


Anota todas las claves que veas, luego las necesitarás.


En esta sala encontrarás objetos muy interesantes.


Aquí encontrarás algo con lo que hacer frente a Némesis, aunque la verdad es que no dispones de mucha munición de momento.

NO ESTÁS SOLO

En la calle que lleva a la comisaría hay una puerta al Sur que podrás abrir con las ganzúas y que lleva a **(13)**. En un rincón hallarás el cadáver de un mercenario con un **cargador** y el **Diario del Mercenario**. ¡Arghh!, ¡qué es eso que sale por la ventana! No le hagas mucho caso y abandona el callejón por la otra puerta.

Aquí, a la derecha de Jill, encontrarás una manguera atornillada a la pared que todavía no puedes coger, así que ve hacia el otro lado cogiendo las **hierbas verdes y azules** que veas (si no hay ninguna pueden estar más adelante).

Pasa a **(14)** y acaba con un grupo de perros para coger con tranquilidad un bote de **pólvora B** de un cuerpo sin vida que hay al fondo. Entra en **(15)** y mata a más caninos. Acércate al coche que tiene el capó abierto y coge el **Cable de Energía**.

Ahora sigue hasta que veas un puerta que da a **(16)**. Coge un **cargador** y una **cinta** y organiza tus pertenencias.

Sal por la otra puerta y esquiva o mata a otro grupo de perros hasta llegar a **(17)**. Coge de la pared el **plano** de esta zona de la ciudad y avanza despacio porque vas a tener el placer de conocer a un nuevo tipo de engendro. Gentileza de Umbrella, naturalmente.

Cuando comience la secuencia animada saltará hacia ti un Brain Deimo, un horripilante aficionado a la materia gris ajena. Acaba con él con tu escopeta o disparando a la caja que hay justo encima de ti. Luego explora la estancia para acabar con un hermano de especie y descubrir un pequeño elevador, pero inoperativo ya que le falta la batería. Examina el cadáver para hacerte con un bote de **pólvora A** y sal por la otra puerta.

En esta zona puedes escoger entre dos caminos diferentes que te llevarán al restaurante **(18)** o a la redacción del periódico. El orden en que los visites determinará donde conocerás a Carlos y donde aparecerá Némesis. Las acciones que debes llevar a cabo son también distintas. Escoge y sigue leyendo:

EN EL RESTAURANTE.

Antes de hacer nada es recomendable que salves la partida, por si acaso. La sala más cercana es la **(19)**, así que ve hacia la izquierda y abre la puerta que da a otro callejón. Estás en la parte de atrás del restaurante **(18)** y la zona está plagada de zombies.

Despáchalos rápidamente y entra en **(19)**, en el callejón de la izquierda. Allí podrás coger una **manivela** oxidada y unos **cartuchos**. Guarda la partida y coge del baúl las ganzúas.

Sal al callejón y entra al restaurante por la puerta de servicio. Allí hallarás, junto a la puerta, un armario en el que usar las ganzúas y poder coger una **palanca**. Avanza por la cocina y observa la escotilla que hay en el suelo. No la abras todavía y pasa a la zona de las mesas. Allí puedes coger la **Guía de la Ciudad** y algunos botes de **pólvora** (es posible que los encuentres en la redacción **(28)**).

Vuelve a la cocina y usa la palanca en la escotilla. En ese momento aparecerá Carlos, tu futuro compañero de peligros. Pero como no todo podían ser buenas noticias, también hará acto de presencia Némesis. Justo en ese momento se te plantearán dos opciones: correr al sótano o esconderte en la cocina.

Esconderse en la cocina: Si escoges esta opción, conseguirás dejar K.O. a Némesis durante unos instantes y podrás coger un nuevo ítem especial. Pero al poco tiempo se levantará y lo tendrás pisándote los talones hasta que logres



Las ganzúas no sólo sirven para abrir cajones y armarios. En esta ocasión te servirán para llegar a otra zona de Racoon City.


Para coger la manguera necesitas tener la llave inglesa.


Aprovecha bien las plantas que veas, no sobran precisamente.

Granadas · Minas · Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde · Hierba azul · Spray · Cinta

entrar en los alrededores del Ayuntamiento.

Correr al sótano:
Si por el contrario escoges bajar al sótano, verás que éste se empieza a llenar de agua por lo que tendrás que escoger una ruta de escape: salir por el orificio que hay en la pared del sótano o subir con Carlos e intentar acabar con Némesis. Ésta última opción es la única que te asegurará un turismo tranquilo durante los próximos minutos, además de poder coger el ítem especial. Si optas por salir por el agujero, Némesis te perseguirá allá donde vayas.

En cualquiera de los dos casos, ahora tienes que ir a la redacción **(21)**, pasando por **(20)** donde podrás hacerte con un **cargador** del cadáver de un hombre. Ten cuidado hasta llegar hasta allí porque Némesis puede estar acechando si no le dejaste completamente K.O.

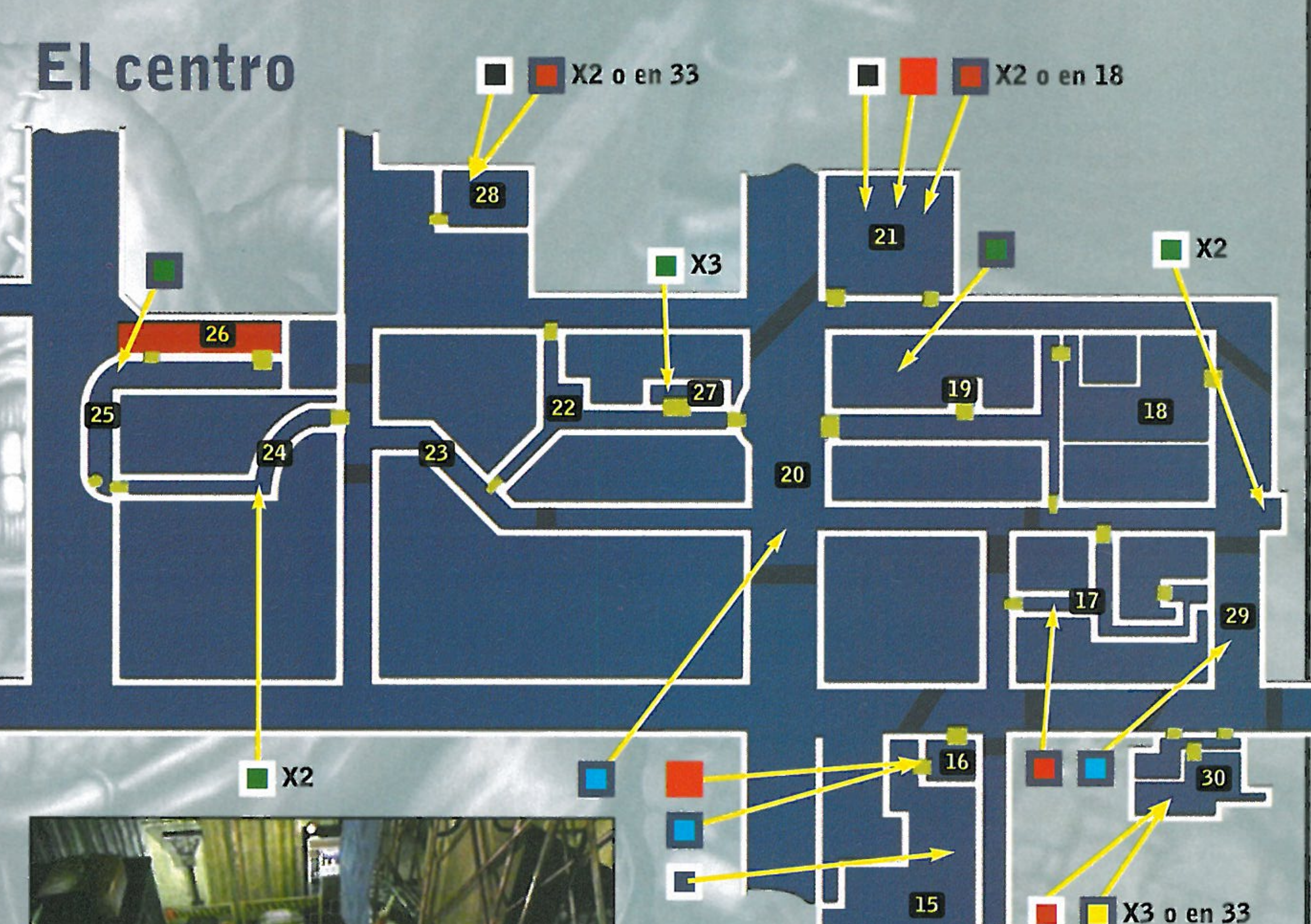
Cuando entres en **(21)**, coge una **cinta**, un **spray** y la **Foto B** de encima de un teléfono.

Observa la escalerilla que hay en la sala y empújala hasta que quede debajo de la luz roja de la pared. Sube y pulsa el interruptor para que, el que hay junto a la puerta metálica, se vuelva verde. Pulsa éste último y sube las escaleras hasta el segundo piso (vaya susto con la puerta ¿eh?).

Entra en la única oficina que puedes y acaba con los zombies que pueblan esta planta. Encima de la mesa encontrarás la **Piedra Verde**. Cógela y luego busca la **Foto C** y el **Memorándum** del Periodista.

Cuando salgas de la oficina te encontrarás con que el pasillo está bloqueado por Némesis (sólo si no acabaste con él).

Esquívalo como puedas y sal de **(21)** para ir a **(20)**. Ve a la puerta que lleva a los



Estos repugnantes seres te darán más de un problema. Procura enfrentarte a ellos de uno en uno o lo lamentarás.



Tras la explosión, empieza a correr. Por tu propio bien.



Si dejas que Némesis te acorrale lo pasarás muy mal.

alrededores del Ayuntamiento y verás un mecanismo a la derecha donde puedes colocar las dos piedras de colores. Una vez abierta, podrás respirar con tranquilidad.

EN LA REDACCIÓN DEL PERIÓDICO

Ve hacia la derecha para entrar en el restaurante **(18)** por la puerta principal. Dentro es posible que encuentres algún zombie incordiando, deshazte de los que haya y examina las mesas para coger la **Guía de la Ciudad** y, quizá, unos botes de **pólvora**, aunque si no están aquí lo encontrarás en la redacción.

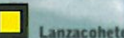
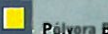
Ve hacia las cocinas y sal por la puerta de atrás. Limpia el callejón de zombies y ve por la calle de la derecha hasta **(19)**. Coge de allí la **manivela** oxidada y unos cartuchos y guarda tu partida. Sal de este pequeño reducto de tranquilidad y dirígete a **(20)**.

Antes de entrar a **(21)**, registra el cuerpo que hay junto a la puerta del Ayuntamiento para hacerte con un **cargador**. Ahora sí, entra en **(21)** y coge una **cinta**, un **spray** y la **Foto B**. En esta sala hay una escalerilla que debes empujar hasta que quede debajo de la luz roja de la pared. Sube a la escalerilla y pulsa el interruptor. Ahora baja para pulsar el de color verde que hay al lado de la puerta metálica y subir por las escaleras hasta el segundo piso.

Extermina todo rastro de muertos vivientes y entra en la única oficina abierta. Allí conocerás a Carlos, un tipo que te ayudará de aquí en adelante. Peeero, también aparecerá tu amigo Némesis. A elegir tocan: saltar por la ventana o esconderse.

Si saltas por la ventana con Carlos:
Darás con tus huesos en un callejón con 2 **plantas rojas**. Cógelas, sal por la puerta y decide si quieres coger los documentos (y la posible pólvora) que te has dejado en las oficinas, con el consiguiente enfrentamiento con Némesis, o si pasas de ellos y sales pitando.

Si te escondes:
Némesis quedará aturdido un instante. Ese es le momento que tú debes aprovechar para coger

 Escopeta  Lanzagranadas  Lanzaminas  Lanzacohetes  Cartuchos Cargador  Pólvora A  Pólvora B

el objeto especial que haya dejado caer,todos los documentos de la oficina (**Foto C** y **Memorándum** del Periodista) y unos botes de **pólvora** si anteriormente no los cogiste de **(18)**.

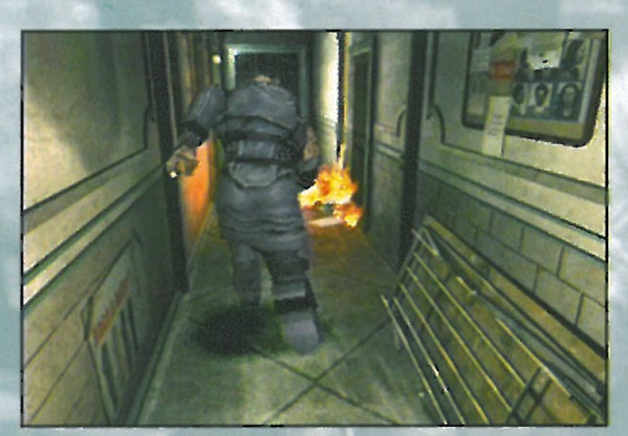
En cualquiera de los dos casos, haya sido cual haya sido tu elección, tu objetivo ahora es llegar a **(18)**, pasando antes por **(19)** para coger la **Piedra Azul** y sin olvidarte de hacerte también con las **ganzúas**.

Entra en **(18)** por la puerta trasera y usa las ganzúas en el armario que hay al lado de dicha puerta. Coge la **palanca** y ve hacia la cocina donde verás una escotilla. Usa la palanca para abrirla y baja por ella a un estrecho recinto.

Acaba con los zombies de la zona y examina el cadáver del rincón para hacerte con la **Piedra Verde**. Es posible que ahora oigas unos pasos justo encima de ti, y como habrás adivinado, ese ruido sólo lo puede provocar alguien que pese mucho, alguien como Némesis.

Si cuando subas te lo encuentras de bruces, corre todo lo que puedas hasta **(20)**, saliendo del restaurante por la puerta que mejor te venga.

Una vez en **(20)**, coloca las piedras de colores en el mecanismo de la puerta del Ayuntamiento. Pasa y descansa un poco.



Némesis tiene la mala costumbre de aparecer en los momentos menos oportunos. En fin, dale su ración diaria de plomo y vete.

¡¡¡PASAJEROS AL TREEEN!!!



Para abrir la entrada a los alrededores del Ayuntamiento, deberás conseguir las dos piedras de colores y colocarlas en este artefacto.

Ahora estás en **(22)**. Camina sin hacer caso a la puerta cerrada que lleva a **(27)** y en la bifurcación, ve hacia el camino de la izquierda, a **(23)**. Elimina unos cuantos zombies y sigue caminando hasta **(24)** donde podrás coger algunas **hierbas verdes**. Una vez en **(25)** te encontrarás con perros o zombies, pero puedes eliminar a casi todos disparando a un barril explosivo. Coge del cadáver que hay junto a la puerta unos **cartuchos** y sigue hasta llegar junto a un vagón rojo. Acaba con los enemigos que haya por la zona y entra a **(26)** por la puerta del fondo.

Coge del interior el **Memorándum** del Mecánico y avanza por el vagón para conocer a Nicholai y a Mikhail, dos de los pocos soldados de Umbrella que quedan vivos. Tras un pequeña charla, pasa al vagón siguiente y te encontrarás de nuevo a Carlos. Después de una corta conversación, te dará una **bandolera** que aumentará la capacidad de tu inventario.

Tu próxima misión es dar con las piezas necesarias para poner en marcha el vagón. Estas piezas son un fusible, un poco de aceite y un cable de energía (que ya tienes) y que deberás colocar en el panel que hay en el primer vagón. Antes de abandonar **(26)**, no te olvides de coger la **llave inglesa**.

Dirige tus pasos a **(22)**. Cuando pases por **(23)** saldrá, por sorpresa, un zombie del interior de un coche, mátalo y coge de la guantera un poco de



¡Pero qué manazas! Usa ahora la llave inglesa si quieres entrar.

pólvora. Una vez en **(22)**, y en el momento que pases por delante de la puerta que da a **(27)**, se abrirá de sopetón dejando libre un nutrido grupo de zombies. Elimínalos y entra en **(27)** donde puedes encontrar 3 **plantas verdes**, si no las encontraste en el callejón de la manguera.

Observa el interruptor que tiene la estatua que hay a tu lado. Púlsalo y podrás coger el **libro de bronce**. Ahora ve a **(19)**, guarda la partida si quieres y asegúrate antes de salir que llevas contigo la manivela y la llave inglesa.

Regresa a **(22)** y toma el camino que va al Norte para llegar hasta la gasolinera **(28)**. Para entrar, tendrás que usar la manivela oxidada en el orificio que hay a la derecha. Cuando la manivela se rompa, usa la llave inglesa para terminar de abrirla.

Entra y coge unos botes de **pólvora**, que también pueden estar en **(33)**, y un **spray** detrás de la caja registradora.

En ese momento aparecerá Carlos o Nicholai. En el caso del primero, saldrá a combatir a unos zombies y si es Nicholai, irá a su aire.

Detrás del mostrador encontrarás una vitrina cerrada por un sistema de seguridad. La solución para desactivarla es aleatoria pero muy fácil. Consiste en dejar encendido sólo el interruptor que tenga su letra iluminada. Para ello tendrás que ir probando con los otros interruptores, teniendo en cuenta que al pulsar uno se encenderán o apagarán los que estén a su lado. La solución es fácil, aunque tienes que repetirlo 3 veces (tranquilo, cuentas con oportunidades ilimitadas). Una vez abierta la vitrina podrás coger el **aceite** industrial. En ese momento y de repente, la sala empezará a arder, por lo que tendrás que salir de ahí pitando. Tras una espectacular explosión debes dirigirte a **(19)** para vaciar un poco tus bolsillos.

Coge el libro de bronce y ve a la calle que lleva a la puerta principal de **(18)**. En la esquina sudeste verás dos **plantas verdes** y un hueco en la pared donde colocar el libro de bronce. Una vez en su sitio, coge la **Brújula** de Bronce que está justo a la izquierda (si intentas coger la brújula sin colocar el libro quedarás atrapado).

Con la brújula en tu poder, ve a **(27)** para colocarla en la estatua y conseguir la **batería**. Como habrás adivinado, dicha batería te permitirá usar el elevador que viste en **(17)**, colocándola en el hueco que hay a su izquierda (cuidado con los Brain Deimos que puede haber por la zona).

Cuando bajes en el elevador te encontrarás en **(29)** y serás recibido con los brazos abiertos por unos zombies. Bórralos de la faz de la Tierra ayudándote en la caja explosiva que hay en la pared y registra el cadáver que hay cerca del elevador para hacerte con algo de munición.

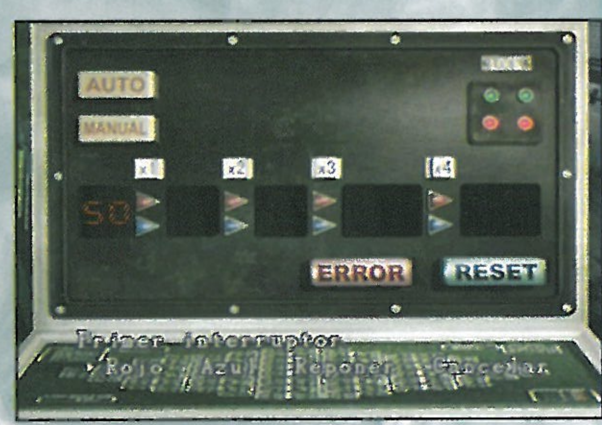


Nicholai tiene sus razones para no querer que te unas a ellos.



Antes de coger la brújula, debes colocar el libro de bronce.

Granadas Minas Balas Magnum Hierba roja Hierba verde Hierba azul Spray Cinta



Tienes delante de ti uno de los pocos puzzles en los que la solución no es aleatoria. Si tienes problemas, mira la solución en el texto.

Ahora dirígete a la central eléctrica **(30)**. Abre la puerta de la derecha y coge dos **hierbas rojas**. Cruza una nueva puerta y examina la estancia. Tienes dos verjas metálicas cerradas y un par de máquinas. Antes de hacer nada coge los botes de **pólvora B** que hay sobre la mesa, si no están, los encontrarás en **(33)**.

Ahora enciende la máquina que está más cerca de la puerta de emergencia cerrada. Esto proporcionará corriente a la que está junto a una de las puertas metálicas. Enciende ésta y se te mostrará 4 casillas que irán mostrando la potencia que se suministrará para abrir las verjas. Para manipular dicha energía puedes escoger entre pulsar botones rojos, que la incrementan, o botones azules, que hace que disminuya. Para abrir la de la derecha tienes que pulsar los botones en este orden: **rojo, rojo, rojo, azul**. Una vez abierta, pasa y coge del armario la **Magnum**.

Al salir de esa pequeña sala, un grupo de zombies rodearán la central y tendrás que elegir entre ir a la salida de emergencia o subir el nivel de energía. La última opción es la más recomendable si no quieres complicarte mucho la vida, por el contrario si escoges la salida de emergencia, tendrás que enfrentarte con Némesis y su bazooka en el exterior.

Si has optado por luchar contra el monstruo, corre por la calle para hacerle bajar de la azotea desde donde te está acribillando. Una vez en el suelo, da buena cuenta de él y coge un nuevo ítem especial.

Escojas lo que escojas, todavía tienes que abrir la segunda puerta metálica. Para ello tienes que introducir esta secuencia: **rojo, azul, azul, azul** o **rojo, rojo, azul, azul**; dependiendo de la opción que antes hayas escogido. Dentro encontrarás el **fusible**.

Sal (es posible que te encuentres con Némesis por el camino) y dirígete a **(16)**, en el párking. Vacía un poco tus bolsillos y coge la llave inglesa. Ve al callejón en el que viste la manguera atornillada a la pared y usa la llave inglesa en ella para cogerla. Ve ahora al callejón que lleva a la sala de descanso **(4)** y úsala en la boca de incendios para extinguir el fuego que asola el callejón.

Cruza la puerta del fondo y estarás en **(31)**, un callejón más pero con 2 **hierbas azules** al final. Teniendo en cuenta lo que te espera en la siguiente calle, mejor coge una.

Efectivamente, en **(32)** te esperan dos especímenes de Brain Suckers, que son capaces de lanzarte un líquido venenoso a distancia. Acaba con estas aberraciones ayudándote de la caja explosiva de la pared, coge una manivela junto a la puerta por donde has llegado y entra en **(33)**. En este edificio coincidirás con Carlos o con Nicholai, dependiendo de con quien te encontraste en la gasolinera.


Si achicharras a los zombies, verás un buen baño de sangre.

Ahora examina la sala y coge el **documento** que hay al lado del objeto que brilla, en la mesa. Este objeto no es otra cosa que un **mando a distancia** que, al usarlo, encenderá una televisión donde se muestra un anuncio de un medicamento. Apunta el nombre de ese medicamento, ya que es aleatorio, y enciende el ordenador que hay al lado. Introduce como password el nombre de la medicina y abrirás una puerta en esa misma sala. Antes de pasar por ella coge un **spray**, una **cinta** y otro **documento** que hay en la estancia.

Entra por la puerta que has abierto y ve hasta el final, reparando en la existencia de dos tuberías que despiden vapor. En unas estanterías encontrarás el **aditivo aceite** y algunos botes de **pólvora** A y B si no estaban en **(30)** y **(28)**.

Cuando te dispongas a salir, un miniejército de zombies entrará por la ventana y se dirigirán hacia ti. Usa las dos tuberías de las paredes para mellar sus efectivos y ahorrar munición. Sal a las oficinas y acaba con todo bicho que se interponga entre tú y la salida.

Inicia el camino hacia **(4)**, pero has de tener en cuenta que al llegar a la altura de la boca de incendios que utilizaste antes, es posible (dependiendo de tus últimas decisiones) que aparezca Némesis. Tú eliges, acabar con él o huir.



La clave necesaria para entrar en el almacén de los laboratorios, la encontrarás en el corto anuncio que se muestra en la televisión.

LA DESPEDIDA

Antes de montar en el vagón rojo para abandonar esta maldita ciudad, te vendrá bien hacer un poco más de turismo.


Eso que hay en el suelo es lo único de queda del pobre Darío.

Coge la manivela y deja sitio en tus bolsillos. Ve a la parte de atrás del bar **(3)**, al montón de basura. Allí verás una puerta metálica donde poder usar la manivela. Coge las **granadas** y dirige tus pasos al lugar donde comenzó la pesadilla, a **(1)**.


Dentro del escondite de Darío hallarás un poco de munición.

Lo que debería ser una visita formal a tu amigo Darío, se convertirá en un encuentro trágico con los restos que quedan de él. Aniquila a sus asesinos y busca con cuidado en el interior del remolque donde se escondió al principio.

Encontrarás el **Memorándum** de Darío y 4 botes de **pólvora**.

Durante tu visita a esta zona del pueblo, verás como zonas que tú, con esfuerzo y dedicación, habías limpiado de zombies y demás fauna, han sido repobladas, así que no te confíes.

Ahora puedes regresar a **(19)**, en la otra parte del pueblo para iniciar tu viaje. Pero como los problemas te persiguen, cuando pases por **(15)** el suelo se abrirá bajo tus pies y nuevamente tendrás que escoger entre dos opciones: saltar o escalar.

Si escalas podrás continuar tu camino y si saltas descubrirás que el subsuelo ha sido invadido por unos gusanos algo sobrealimentados, pero que no te darán muchos problemas.

Escopeta · Lanzagranadas · Lanzaminas · Lanzacohetes · Cartuchos · Cargador · Pólvora A · Pólvora B

En cualquier caso, cuando llegues a **(19)**, coge el fusible, el cable de energía y el aceite industrial mezclado con el aditivo aceite. Coge algún **spray** y guarda la partida.

De camino al vagón tendrás dos encuentros de "peso". El primero es con Némesis, cuando estés en **(22)**. Como siempre, tuya es la elección, dejarlo K.O. o escapar.

El segundo encuentro trágico será con la mamá de los gusanos de antes, el Grave Digger. Tras ser tragada por la tierra, Jill se enfrentará a un terrible gusano que asomará sus fauces por varios agujeros en la pared.

No merece la pena que malgaste munición en hacerle huir, así que dedícate a pulsar los dos interruptores que hay cerca de los agujeros y que proporcionarán corriente eléctrica a una escalera de emergencia. Cuando los hayas pulsado, esquiva los embates del gusano, pulsa el último interruptor y sube la escalera.

Cuando llegues al vagón, coloca el fusible, el cable de energía y vierte el aceite en el panel abierto. Tras esto, subirá Carlos, te dará unas granadas y os pondréis en marcha usando el panel de control.

Pero si pensabas que el trayecto iba a ser tranquilo, estabas muy equivocado. Némesis también tiene billete y se presentará en el vagón de atrás. No te molestes en luchar con él y deja que Mikhail muera de una forma heroica.


Procura no ponerte al alcance de esas enormes mandíbulas.


Sube rápido por esa escalera y despídete del Grave Digger.


Tendrás que ser muy rápido pulsando los interruptores.

LA TORRE DEL RELOJ

OPCIÓN SALTAR POR LA VENTANA.

Apareces en **(34)**. Camina un poco y entra en una de la habitaciones de la Torre y que lleva a **(35)**.

Antes de entrar en esta sala y junto a la puerta, hay un cuadro que se caerá, dejando al descubierto una **Llave de la Torre**. Pasa a **(35)** y usa el baúl para organizar tu inventario, también puedes guardar la partida si quieres.

Sal hacia **(36)** usando la llave que has encontrado para encontrarte con Carlos que te dará unas **granadas**. Cuando se vaya, busca en esta habitación una **cinta**, unos **cartuchos** (que también pueden estar en **(38)**) y no cojas aún la Postal Ilustrada si quieres obtener el Diario de Jill al final del juego.

Abre la puerta que lleva a **(37)**, el hall principal, y coge del cuerpo del mercenario el **lanzaminas** y las instrucciones de la Operación, además del **plano** de la torre y un **spray** de encima de una mesa. Ahora puedes volver a **(36)** y recoger la **postal Ilustrada**.

Antes de seguir hasta **(38)**, examina las dos cajas de música que hay a ambos lados de las escaleras que llevan al segundo piso, en **(37)**. Toma nota de cuál de las dos funciona y de la secuencia de letras que se te dan (luego te serán de ayuda).

Entra en **(38)** equipado con el lanzagranadas y aniquila a los Brain Suckers que te esperan. Cuando la zona esté despejada,



Tras ese coge las **granadas** de encima de la chimenea si no los hallaste en **(36)** y pasa a **(39)**.

Estás en una sala con un bonito piano y dos puertas. Ve primero por la que da a **(41)**. Aquí te espera un grupo de perros, aunque también pueden ser una bandada de cuervos.

Antes de volver a **(39)**, coge de uno de los rincones 3 **plantas verdes** y 2 **azules**.

Una vez llegues a **(40)**, relájate y descansa tu maltrecho cuerpo. Además puedes coger algunos botes de **pólvora** (si no están aquí, los encontrarás un poco más adelante) y una nueva **llave de la torre**.

Sal a **(40)** para recibir un nuevo susto al atravesar un grupo de zombies las ventanas. Acaba con los que quieras y corre a **(37)** pasando por **(38)**.

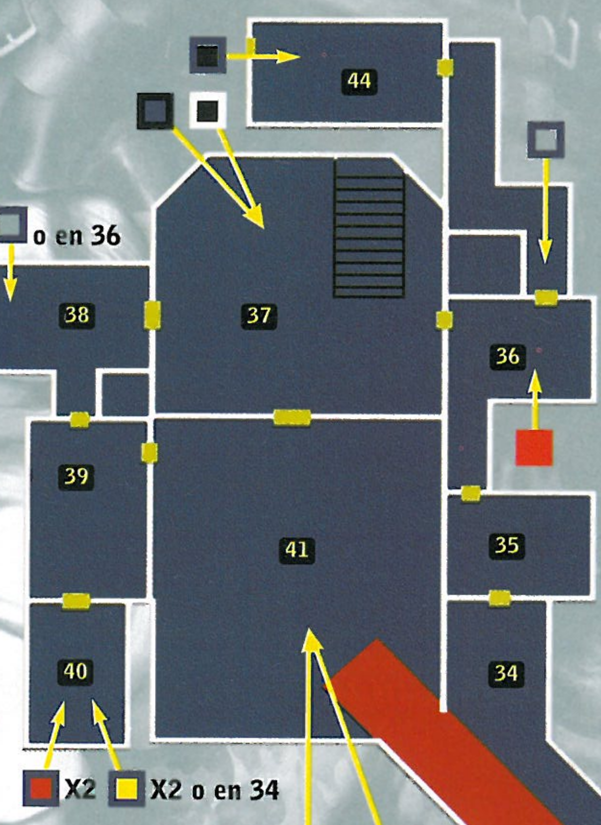
OPCIÓN USAR FRENO DE EMERGENCIA.

Estás en medio de los jardines de la torre, en **(41)**, donde te darán la bienvenida parte de la fauna local (o perros o cuervos, es aleatorio). Recoge de un rincón 3 **plantas verdes** y 2 **azules** y abre la puerta que lleva a **(39)**.

En esta tranquila sala hay dos puerta a elegir, ve primero a la que lleva a **(40)**. Aquí puedes guardar la partida y coger un **Llave de la Torre**. Coge unos botes de **pólvora** (si no están, ya los cogerás después) y sal a **(39)**.

Esquiva la manada de zombies que inundarán la habitación y

Torre del reloj 1F




Los zombies no descansarán en su intento de que formes parte de su dieta. Para evitarlo tendrás que ser rápido repartiendo plomo.

Granadas | Minas | Balas Magnum | Hierba roja | Hierba verde | Hierba azul | Spray | Cinta

entra en **(38)**. Después de una tensa charla con Carlos y recoger unas **granadas** (que de no estar aquí estarán en **(36)**) debes pasar a **(37)**, el hall principal.

Aquí encontrarás el **lanzaminas**, las Instrucciones de la Operación, el **plano** de la torre y un **spray**. Después examina ambos lados de la escalera principal para descubrir dos cajas musicales. Anota en un papel cuál es la que funciona y las dos secuencias de letras que te facilitarán, ya que las usarás más tarde.

Abre la puerta que lleva a **(36)** y acaba con los inquilinos de la habitación que pueden ser zombies o arañitas. Coge la **Postal Ilustrada**, una **cinta** y las **granadas** que no estaban en **(38)**. Tu siguiente paso debe ser visitar **(35)**, donde hallarás un baúl y una máquina de escribir. Úsalas si lo crees conveniente y ve a la siguiente sala, **(34)**, donde podrás recoger los botes de **pólvora** si no lo hiciste en **(40)**. También verás como un cuadro se cae dejando a la vista otra **llave** de la torre. Cógela y vuelve a **(37)**.


En la torre hallarás bastantes salas de descanso como ésta.


Estas cajas de música te facilitarán una clave que usarás después, pero debes anotar cuál de las dos es la que suena correctamente.

REDOBLAN LAS CAMPANAS


Este es el mecanismo que hará que suenen las campanas

Sube las escaleras que llevan al segundo piso armado con la escopeta y disponte a despachar a unas enromes arañas. La que está cerca de la escalera caerá a tus pies de un par de perdigonazos y las dos que hay un poco más lejos encontrarán su perdición en la caja explosiva de la pared.

Pasa por la única puerta que hay y que lleva a **(42)**. Allí encontrarás 2 **hierbas rojas** y una cerradura. Usa una de las llaves de la torre que llevas encima y bajará una escalera que te permitirá llegar al tercer piso, a **(43)**. En esta sala de reposo debes recoger una **cinta** de tinta, la **herramienta de plata** y unas **minas** o botes de **pólvora**.

Examina la estancia y descubrirás en un rincón una caja de música. Al activarla sonará la misma melodía que oíste en las dos cajas musicales. Tu objetivo es reconstruir la canción manipulando la posición de unos interruptores. La solución es fácil porque estos sólo pueden adoptar dos posiciones, arriba o abajo. Además, cuentas con las claves que anotaste de las cajas de música, donde se te indica la posición correcta de los interruptores, pero debes escoger la clave de la caja que sonó bien (s: arriba; b: abajo). Tras conseguirlo, obtendrás un nuevo artefacto, que combinado con la llave de la torre que te queda, dará como resultado la **Llave de Chronos**.

Baja con tu nueva llave a **(42)** y prepárate para una nueva visita de tu cobrador del frac personal: Némesis. Otra vez debes elegir que hacer, o usar la luz o el cable. Si escoges la primera, Jill usará unos focos para dejarle cegado unos instantes y echarlo de la torre. Si, en cambio, usas el cable, lo electrocutarás dejándole inconsciente unos instantes. Con la primera opción tendrás cierta tranquilidad durante un rato, y con la segunda, le tendrás dando la paliza los próximos minutos, aunque podrás coger un ítem especial. Tú mismo.

De todas formas, baja hasta **(36)** y usa la Llave de Chronos en la puerta que todavía no has abierto y que lleva a un pasillo habitado por arañas o, incluso, por Brain Suckers. Esquívalas o acaba con ellas, pero intenta examinar el cadáver del rincón para conseguir unas **granadas**.

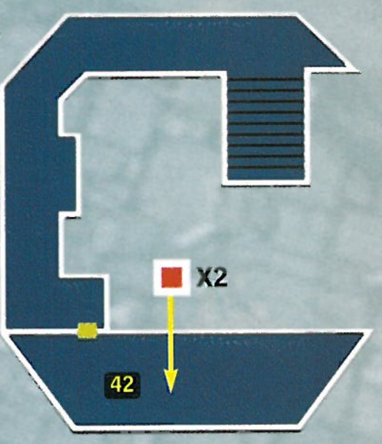
Cuando llegues a **(44)**, registra los cuerpos de la pareja del suelo y coge la **Agenda** del Mercenario y, del fondo, unas **minas**. En una de las paredes encontrarás tres **piedras** ovaladas, de ámbar, obsidiana, y cristal. Ahora observa los tres relojes que hay en la otra pared, del pasado, del presente y del futuro. Tu objetivo es que el reloj del medio marque las doce en punto. Para ello tienes que colocar una piedra en cada reloj, teniendo en cuenta que cada una producirá un efecto distinto sobre el reloj central, dependiendo de donde la coloques, como se muestra a continuación:

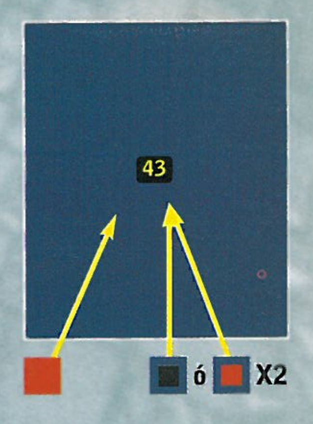
Ámbar: pasado - 3 horas; presente +3 horas; futuro +6 horas.
Obsidiana: pasado -2 horas; presente +2 horas; futuro +4 horas.
Cristal: pasado -1 hora; presente +1 hora; futuro +2 horas.

Observado la hora que marca el reloj central, debes colocar las piedras, en el orden pasado, presente y futuro de la siguiente forma:

7:00 oscura, cristal, ámbar.
11:00 ámbar, oscura, cristal.
9:00 oscura, ámbar, cristal.
5:00 cristal, oscura, ámbar.

Como recompensa conseguirás la **Herramienta de Oro**. Ahora debes volver a **(43)** y combinarla con la Herramienta de Plata para colocar la pieza resultante en el engranaje que hay junto al baúl. Con esto conseguirás que el dulce sonido de las campanas, inunde tus oídos.





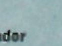
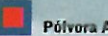
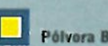
Guarda la partida, coge artillería pesada, unas cuantas **hierbas** y baja hasta el jardín principal para que un helicóptero te saque de ahí.


Tras reconstruir la melodía, obtendrás una nueva llave.



Con esa opción, podrás pasear con cierta tranquilidad.


Mata a las arañas de lejos y no sufrirás ningún daño.

 Escopeta
 Lanzagranadas
 Lanzaminas
 Lanzacohetes
 Cartuchos
 Cargador
  Pólvora A
 Pólvora B

EL HOSPITAL

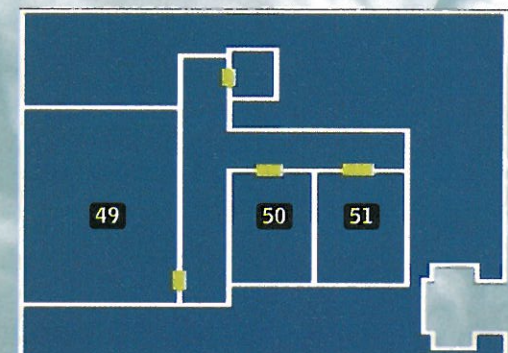




Hospital F1



Hospital 3A



¡Pero qué ingenuo eres!, ¿de verdad pensabas que Némesis te iba a dejar irte tan pronto? Pues no. Otro enfrentamiento con Némesis y esta vez no puedes huir.

En esta ocasión Némesis puede ir armado con su bazooka o con un repugnante tentáculo extensible, dependiendo de tu última decisión. Nada más empezar el enfrentamiento, Jill quedará envenenada por el virus T (que no podrás curar), con lo que te será imposible saber el estado de salud real durante la pelea, así que usa las hierbas con buen criterio.

Tras un toma y daca continúo, Némesis se retirará mal herido y Jill quedará inconsciente. Su única esperanza es que Carlos encuentre una cura rápido. Por tanto, ahora tienes el control del mercenario, que irá equipado con un rifle de asalto y una pistola (el cuchillo te servirá de bien poco).

Guarda la partida si quieres e inicia tu camino hacia **(44)** esquivando en lo posible a los bichos que te encuentres, porque sólo cuentas con un cargador para el rifle. Una vez en **(44)**, ve al fondo y empuja la campana que bloquea la puerta. Sal por ella y avanza por la calle **(45)**, usando el barril para despejarla de zombies.

Tira para la izquierda y entra en el hospital. Estás en **(46)**. Camina despacio para que conozcas a un nuevo tipo de bicho, los Hunter Beta (¿te suenan?) Ten mucho cuidado con ellos porque son muy afines a separar las cabezas de los hombros, así que corre a la puerta que hay a la derecha y que lleva a **(47)**. Aunque recuerda que en **(46)** hay dos **plantas rojas**, por si te hacen falta. Coge una **cinta** y un **spray** y organiza tus bolsillos.

Sal por la otra puerta y estarás en **(48)** donde debes recoger un **cargador**, una **planta azul**, una **grabadora** de la mesa y el **Diario del Director**.

Acércate al ascensor que hay en un rincón y enciende el micrófono de la pared para que la grabadora haga su trabajo. Desde el ascensor puedes acceder a dos plantas, el sótano -3 y la tercera planta. Para no dar muchas vueltas, es mejor que vayas primero a la tercera, pero tú eliges.

Nada más llegar serás recibido por un grupo de pacientes y doctores un tanto descompuestos, aunque si no están aquí, te estarán esperando en cualquier otra planta. Avanza por el pasillo hasta **(49)**. Allí encontrarás a Nicholai, aunque si estás en el


Cuando el tentáculo de Némesis te alcance, quedarás infectado del Virus T, algo que no podrás solucionar con una simple planta azul.


No derroches la munición del rifle de asalto que lleva Carlos porque, aunque es muy efectivo, tan sólo dispones de un cargador.


Mantén alejada tu cabeza de estos seres o la perderás.

Granadas · Minas · Balas Magnum · Hierba roja · Hierba verde · Hierba azul · Spray · Cinta



Para acceder a la distintas plantas del hospital, tendrás que desactivar el sistema de seguridad por voz del ascensor.

sótano, verás una secuencia parecida en **(52)**.

Examina la sala **(49)** y coge la **Foto D** y la **Llave de la Enfermería**. Abandona la habitación y entra en **(50)**. Acaba con los gusanos o los zombies de la habitación y apunta la cifra que sostiene en un papel el cadáver. También puedes encontrar aquí, o en **(52)**, unas **plantas verdes**. Antes de salir y entrar en **(51)**, fíjate en la posición del carrito dorado. En **(51)** deberás colocar un carrito similar en la esquina adecuada, imaginándote que esta habitación es el reflejo en un espejo de la **(50)**. Hecho esto se caerá el cuadro de la pared y quedará a la vista una caja fuerte, que podrás abrir usando la cifra que anotaste. Coge la **base vacuna**, vuelve al ascensor y baja al sótano.

Cuando salgas, mata a los enemigos que veas y ve por el pasillo hasta **(52)**. Acaba con dos Hunter Beta, con la ayuda de la caja explosiva y coge un **cargador** y las **plantas verdes** si todavía no las tienes.

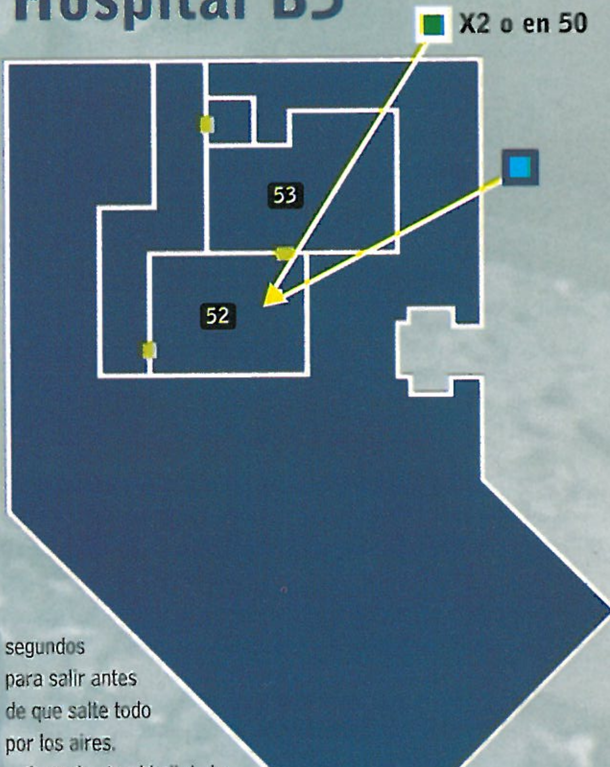

No te fíes de esos cadáveres y acribíllalos mientras puedas.

Entra en **(53)** y busca la **base media** y las **Instrucciones Médicas**. No pierdas de vista los tubos que retiene a dos Hunter Gamma y pulsa el interruptor azul del fondo. Ahora introduce la base media que hay justo al lado y, de las siguientes opciones, escoge las siguientes: I, III, abajo, A. Con esto ya tendrás el medio vacuna que podrás mezclar con la base vacuna para obtener la **vacuna** definitiva. Corre hacia la salida del laboratorio porque los Hunter Gamma abandonarán su prisión en cualquier momento pero si eres rápido ni te olerán.

Con la vacuna en tu poder abandona el hospital, pero hazlo rápido porque cuando llegues a **(46)**, descubrirás que tienes 6 segundos para salir antes de que salte todo por los aires.

Corre hasta el hall de la torre **(37)**, teniendo cuidado con los bichos del camino, y aparecerá Némesis. No te pares a admirar su nuevo look y ve a **(40)** para darle la vacuna a Jill.

Hospital B3



EL PARQUE

Sal de **(40)** llevando contigo las ganzúas y prepárate porque Némesis estará esperándote en la sala de música. Como siempre, tú eliges si quieres luchar con él y hacerte con el ítem especial o correr hasta que estés fuera de la torre, en **(45)**.

Avanza de frente y abre con las ganzúas la puerta que lleva a **(54)**. Dentro podrás coger un par de cajas de **granadas** o **minas**, una **cinta**, la **Foto E** y la **Llave del Parque**. Sal de esa habitación, sube unas escaleras que hay a la izquierda de Jill y abre la entrada del parque con esa última llave.

Entra en **(55)** y acaba con todo rastro de actividad en la zona. A la derecha hay unas escaleras que descienden hacia **(57)**, donde te esperan, o bien un grupo de zombies o un par de Hunter Gamma. Sigue avanzando hasta la siguiente puerta y estarás en **(58)**.

Esta zona puede estar custodiada por unos perros o por más zombies, sea como sea, despeja la zona y ve hasta el final donde hallarás dos cadáveres de supervisores. El primero esconde otra **llave** del parque y la **Orden Escrita**, y del segundo obtendrás unas **balas** para la Magnum. Regresa sobre tus pasos hasta **(55)**, donde queda una puerta por abrir, la que da a **(56)**.

Admira la bonita fuente y recoge 3 **plantas verdes** y dos **azules** del fondo. Ahora busca un panel en uno de los rincones donde descubrirás 4 ruedas dentadas que pueden cambiar de posición. Estas ruedas son las que te permitirán vaciar la fuente de agua y continuar, pero para ello debes colocarlas en la posición correcta. Para saber cuál es esa posición, baja las escaleras hasta el agua y camina hasta el final de la fuente, donde descubrirás encima de una escotilla, un dibujo con la posición correcta. Sube y manipula las ruedas para conseguir esa configuración, pero teniendo en cuenta que sólo puedes moverlas 5 veces.

Una vez resuelto el problema, baja por la escotilla que ahora ha quedado accesible. Estás en un desagüe con una escalera al fondo por la que deberías subir, sin pararte a acabar con los gusanos que salen por doquier.

Aparecerás en el cementerio **(59)**, un lugar estupendo para los zombies. Acaba con los que encuentres y coge dos **plantas rojas** de un rincón. Ahora sal de ahí por la puerta del fondo usando la última llave que conseguiste.

Estás en **(60)** y verás varios botes de **pólvora** y un **tubo de hierro**. Abre la puerta que lleva a **(61)** y coge el **spray** que hay junto al baúl. De éste último recupera tu mechero y acércate a la chimenea de **(60)** para prender la madera. Cuando el fuego se extinga usa el tubo en la pared de la chimenea para abrir un boquete y pasar a **(62)**. Éste es el centro de operaciones de los supervisores y obtendrás valiosos datos con el **informe** del Supervisor y el **Fax**.


El nuevo aspecto de Némesis te sorprenderá y... dolerá.

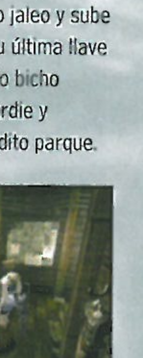

Usa algo potente, como la Magnum, contra los Hunter.

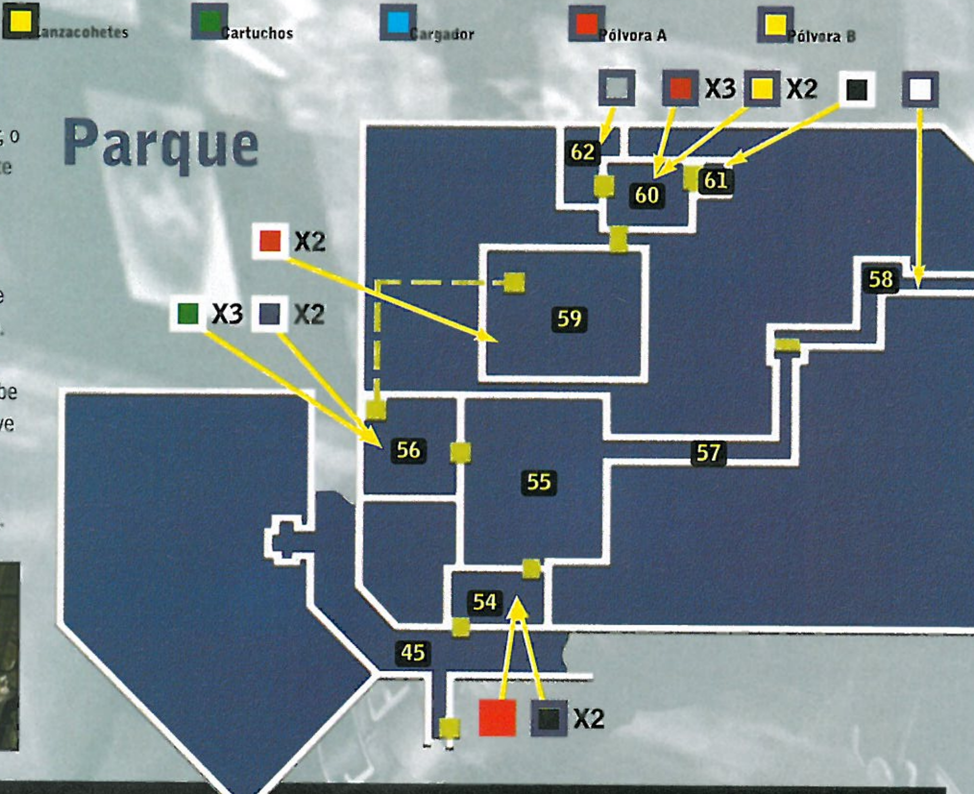

En la mano del supervisor hallarás un nuevo ítem.

Escopeta · Lanzagranadas · Lanzaminas · Lanzacohetes · Cartuchos · Cargador · Pólvora A · Pólvora B

Recoge unas **granadas** de una estantería y abandona el lugar después de oír un mensaje de radio. Cuando estés en **(60)**, aparecerá Nicholai, que te aclarará parte de la historia. Lástima que la conversación se corte por un tremendo ruido.

Guarda la partida y equípate bien porque Grave Digger no se ha olvidado de ti. Sal al parque y aparecerá cavando una zanja enorme donde transcurrirá el combate. Tendrás que aguantar varios mordiscos del gusano hasta dejarlo como un colador, o bien puedes esquivarlo durante unos minutos hasta que unas farolas se quiebren. En ese momento podrás terminar de tirarlas con tus disparos sobre un charco para freír al gusano. Ahora busca una verja que se derrumbó con tanto jaleo y sube para dirigirte con tu última llave a **(63)**. Mata a todo bicho viviente que te incordie y abandona este maldito parque.





LA FÁBRICA MUERTA

Al atravesar la puerta y cuando vas a cruzar un puente, llegará Némesis. Podrás elegir entre empujarlo del puente o saltar tú. Esta decisión determinará qué final verás, y además empezarás en sitios diferentes.

EMPUJAS A NÉMESIS:

Entra en la fábrica y estarás en un pasillo desierto con varias puertas, pero sólo una abierta, la que lleva a **(64)**. Tras una conversación con Carlos podrás coger un **spray**, una **cinta**, la **Llave de la Instalación** y unos botes de **pólvora**, aunque pueden estar en la planta baja. No olvides coger el **Diario del Manager**.

En **(65)** encontrarás dos **plantas azules** y un problema. Verás unos chorros de vapor que te impiden llegar al panel de control al otro lado de la sala. Ponte al lado del chorro que hay más cerca de las hierbas azules y pulsa el interruptor que hay a su lado. Camina un poco y pulsa otros dos interruptores en el rincón. Da media vuelta y pulsa el primer interruptor otra vez para poder llegar a otros dos que hay cerca de un pequeño elevador. De estos dos, pulsa primero el que está más lejos del elevador y luego el otro. Vuelve al primer interruptor y púlsalo. Ve hasta el rincón y activa los dos que hay cerca del panel para acceder a él. Manipula el panel y abrirás una de las cerraduras de una puerta que aún no conoces. Abandona la sala (extinguiendo los chorros de vapor) y vuelve al pasillo que lleva **(64)**.

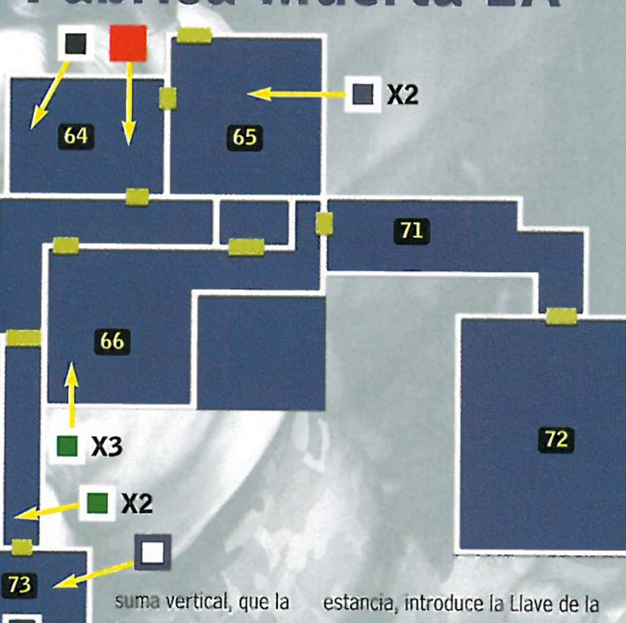
En el pasillo te esperan dos Brain Deimos, acaba con ellos y entra en **(66)**. Coge el **mapa** de la pared y el **Disco de Sistema** de la mesa y elimina a todos los zombies. También puedes coger las 3 **plantas verdes** antes de montarte en el ascensor del rincón para bajar a **(67)**.

Acaba con los Brain Deimos o con los zombies que veas y recoge, junto a un ordenador, dos cajas de **cartuchos**. Sal por la puerta que hay bajando las escaleras y estarás en **(68)**. Sin bajar al agua, acaba con los bichos y camina hasta **(69)**. En esta sala de reposo debes coger una **cinta**, el **Manual de Seguridad** y la **muestra de agua** en un rincón.

Pasa a **(70)** y coge los botes de **pólvora** y un **spray**. Ahora coge la muestra de agua y colócala en la máquina del final para resolver un nuevo puzzle. Deberás mover 3 filas de colores para conseguir, con su suma vertical, que la línea resultante sea idéntica a la de arriba. La solución es aleatoria, pero no es demasiado difícil. Procura ajustar los huecos en lugar de los trozos coloreados para encontrar la solución más rápido y así abrir el segundo cierre de la puerta de **(66)**.

Antes de salir de esa estancia, introduce la Llave de la Instalación en la máquina que del rincón de la derecha, luego la necesitarás. Ahora guarda tu partida, coge el disco del sistema y tus armas más potentes, las vas a necesitar.

Sube al piso de arriba y entra en **(71)**, donde tendrás un violento encuentro con Nicholai, aunque más violenta será su muerte. Coloca el Disco de



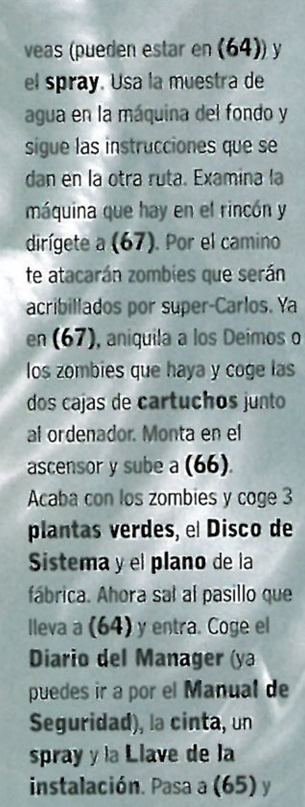

De este decisión dependerá cuál de los dos posibles finales verás.

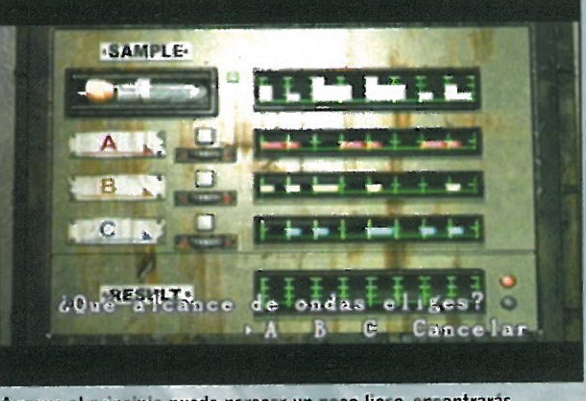

Para que te dé tiempo, dispara a las cañerías de las paredes.

Minas | Balas Magnum | Hierba roja | Hierba verde | Hierba azul | Spray | Cinta




Antes de pasar, pulsa el interruptor que hay al lado.


Esta máquina te permitirá obtener el lanzacohetes.



Aunque al principio puede parecer un poco lioso, encontrarás fácilmente la solución si intentas ajustar los huecos.

Sistema en la ranura del fondo y entra en **(72)**. La lucha que te espera va a ser dura: tienes menos de 3 minutos para acabar con Némesis. Para hacer la cosa más llevadera, dispara a las tuberías de ácido de la pared para achicharrarle un poco.

Al acabar con Némesis, verás como cae una **Tarjeta de Acceso** del bolsillo de un doctor muerto. Cógela rápido y úsala para salir de ahí y dirigirte al pasillo que lleva a **(64)**. Usa la tarjeta para llegar **(73)**, acabando con los zombies y cogiendo dos **plantas verdes**. En un armario junto a la puerta encontrarás **balas** para la Magnum. Ahora ve al fondo de la habitación y escucha la conversación con Carlos.

Después de coger el **radar portátil**, ve hacia **(65)** con la Tarjeta de Acceso y la Llave de la Instalación. Usa la tarjeta en el elevador y baja a **(74)**, coge dos paquetes de **granadas** y ve al fondo. Allí hay un armario que podrás abrir con la Llave de la Instalación y coger el arma más potente: el **lanzacohetes**. Ahora regresa a **(73)** y baja por las escaleras del medio.

SI SALTAS DEL PUENTE:

Caerás junto a la puerta que lleva a las alcantarillas de la Fábrica, **(68)**. Sube al saliente y entra en **(69)** donde hay una **cinta**, la **muestra** de agua y el Manual de Seguridad (aunque si quieres conseguir el Diario de Jill, no lo cojas todavía). Cruza la otra puerta y estarás en **(70)**. Coge los botes de **pólvora** que veas (pueden estar en **(64)**) y el **spray**. Usa la muestra de agua en la máquina del fondo y sigue las instrucciones que se dan en la otra ruta. Examina la máquina que hay en el rincón y dirígete a **(67)**. Por el camino te atacarán zombies que serán acribillados por super-Carlos. Ya en **(67)**, aniquila a los Deimos o los zombies que haya y coge las dos cajas de **cartuchos** junto al ordenador. Monta en el ascensor y sube a **(66)**.

Acaba con los zombies y coge 3 **plantas verdes**, el **Disco de Sistema** y el **plano** de la fábrica. Ahora sal al pasillo que lleva a **(64)** y entra. Coge el **Diario del Manager** (ya puedes ir a por el **Manual de Seguridad**), la **cinta**, un **spray** y la **Llave de la instalación**. Pasa a **(65)** y resuelve el problema de los chorros de vapor siguiendo las instrucciones que se dan en la otra ruta.

Cuando abras el segundo cierre, ve hacia esa puerta en **(66)** llevando el Disco de Sistema, mucha munición y algunos sprays (y guarda la partida).

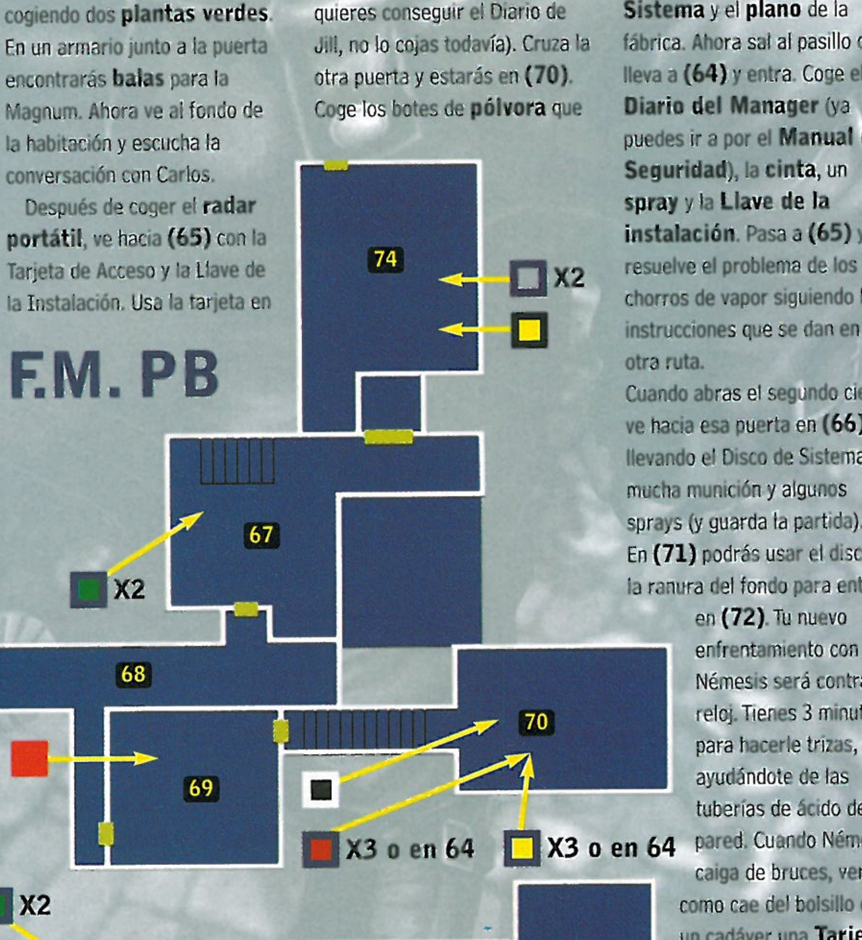
En **(71)** podrás usar el disco en la ranura del fondo para entrar en **(72)**. Tu nuevo enfrentamiento con Némesis será contra el reloj. Tienes 3 minutos para hacerle trizas, ayudándote de las tuberías de ácido de la pared. Cuando Némesis caiga de bruces, verás como cae del bolsillo de un cadáver una **Tarjeta de Acceso**. Úsala para salir de ahí y dirigirte a **(73)**. Mata a los zombies que hay en el pasillo y coge las dos **plantas verdes**. Ya en **(73)**, examina el armario que hay junto a la puerta y coge las **balas** para la Magnum. Ve al fondo y coge el **radar** portátil del panel de mandos. En ese momento aparecerá Nicholai, montado en un helicóptero de combate. Tendrás que elegir entre negociar o enfrentarte a él. Si negocias, evitarás algunas heridas pero escapará ileso. Si escoges el enfrentamiento, tendrás que derribar el helicóptero y esquivar algunos misiles. Tú mismo. De cualquier modo, aparecerá Carlos muy enfadado. Mientras él se queda manipulando la radio, tú puedes ir a buscar el **lanzacohetes** siguiendo los pasos que se dan en la otra ruta.

Baja por las escaleras de **(73)** y estarás en **(75)**, rodeado de zombies echándose la siesta. Coge de la pared el **Manual del Incinerador**, coge del último baúl todas las armas y plantas que puedas y avanza con cuidado hasta la puerta del fondo. Coge unos **cartuchos** y pasa al desguace. En mitad de éste encontrarás el último **documento**. Si los tienes todos y los has ido cogiendo en orden, examina el primer archivo y descubrirás que tienes el **Diario de Jill**.

Ahora sigue avanzando hasta el final y entra en **(76)**. Verás un enorme cañón y tres baterías fuera de su sitio, además de un Tyrant empotrado en una pared (aunque por suerte, muerto). Activa el cañón y luego empuja a su sitio la batería marcada con el número uno. Como no podría ser de otra forma, Némesis (¿seguro que es él?) aparecerá.

Ponte a dispararle como un loco y corre al otro lado de la sala, donde está la segunda batería. Colócala en su sitio y sigue disparando a Némesis hasta que se retire a reponer energías con la proteínas del Tyrant. Empuja la última batería y espera a que el cañón haga papilla a ese engendro.

Abandona la sala por la otra puerta, eligiendo antes si rematas a Némesis o le dejas a su suerte. Sube en el elevador y observa con alivio el final de Racoon City.




Cuando derrotes a Némesis, coge rápido esa tarjeta y sal.


Ese será el final definitivo del pesado de Némesis.

Toy Story 2

¡¡Juguetes al rescate!!

Seguro que nunca se te ha ocurrido pensar lo duro que debe resultar ser un muñeco en un mundo real. Si has visto la película de Toy Story 2 habrás empezado a hacerte una idea, pero hasta que no te embarcas en el juego no podrás saber realmente lo complicado que resulta recorrer, por ejemplo, un almacén de juguetes o las pistas de un aeropuerto. Si además, como en este caso, por medio hay que ir buscando fichas especiales, rescatando personajillos en apuros o localizando las piezas que se le van perdiendo al señor Patata, la cosa ya se complica una enormidad. Súmale unos cuantos saltos imposibles y unos enemigos finales que no te dejan ni respirar y tendrás un plataformas tan divertido como difícil. Eso sí, puedes estar tranquilo, una vez más estamos aquí para ayudarte.

ZONA 1.1: LA CASA DE ANDY

En esta casa puede pasarte casi de todo. Para ser tu primera aventura no resultará precisamente sencillo. No dejes de visitar a **Rex** (en la parte de arriba, junto a la planta) para que te explique qué es lo que tienes que hacer. Recoge las monedas que encuentres por el camino para poder obtener la ficha que te da **Jam** (encima del sofá) cuando le entregas 50, pero no te preocupes demasiado, hay muchas. Este es un buen nivel para recoger vidas en caso de que las necesites más adelante. Hay una dentro de la cuna (llegas hasta ella bajando por la tirolina que sale de la parte superior de la cómoda), una sobre una estantería del salón y otra sobre uno de los fluorescentes del garaje.

Un último consejo: cada vez que encuentres una cajita suspendida en el aire salta bajo ella para aprender nuevas cosas de tu misión.

La Ficha

Para encontrar la ficha que siempre se encuentra escondida en las fases, debes bajar al sótano. Allí verás a Sr. Patata que te dirá que si le ayudas a localizar su oreja te permitirá utilizar el Blindaje Cósmico (imprescindible si no quieres morir al pisar ese extraño líquido verde del suelo). Encontrarás la oreja en una estantería del salón (sube dando un pisotón sobre el sillón que te lanzará como si fueras un trampolín). De nuevo en el sótano sube poco a poco a la parte más alta, luego agárrate a las cadenas de las lámparas y salta justo a la otra esquina. Moviendo un par de cajas la Ficha será tuya.



La Carrera

Para superar tu primera prueba de velocidad tendrás que completar el circuito por el garaje que te propone R.C. y, por supuesto, ganarle.

No es complicado, sólo debes procurar no quedarte parado en ningún momento, lo que implica que te olvides de los enemigos y que saltes cualquier obstáculo.



El Rescate

Bopy, que está en la mesa de la cocina, ha perdido sus cinco ovejas. Deberás encontrarlas para conseguir otra ficha.

- Podrás localizar a una en esa misma cocina, en el armario más alto. Para llegar a él tendrás que saltar sobre la báscula (que servirá de trampolín). Sin pulsar el botón de salto rebota sobre ella en dirección al armario y a mitad de camino pulsa X para planear.
- Hay otra oveja en un estante del garaje, y no te quedará más remedio que aprender a utilizar las barras de la pared para girar sobre ellas y llegar a zonas inaccesibles.
- La tercera oveja está en el en salón, justo enfrente de donde encontraste la oreja del Sr. Patata.
- Si bajas al sótano verás en una estantería otra: deslízate por la cuerda para llegar a ella.
- Por último, encontrarás otra en el desván, subida en una de las vigas del tejado.



La Lucha

En este primer nivel deberás vencer al Robot de Hojalata que está en el trastero de la parte alta de la casa. Pero para acabar con él tendrás que aprender a utilizar el ataque con giro: pulsa Círculo hasta que se cargue la barra de las alas y al soltarlo comenzarás a girar. Utiliza este ataque sobre el Robot una vez que hayas conseguido agotar su batería. Pero debes tener en cuenta que después de realizarlo quedarás inmovilizado (por el mareo) unos cuantos segundos, así que úsalo sólo cuando no corras riesgo de fallar.



ZONA 1.2: EL BARRIO DE ANDY

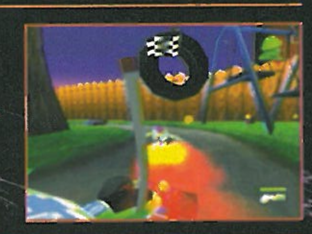
No es nada sencillo para unos juguetes de este tamaño andar por la calle, aunque se trate de una tranquila zona residencial como ésta. Como en todos los niveles, **Rex** te ayudará indicándote cuáles son los pasos que debes seguir. Lo encontrarás pegado a la valla cerca del árbol. Recuerda que debes coger 50 monedas y dárselas a **Jam** que te espera en la primera rama del árbol. Cuando acabes con un enemigo caerá una nueva moneda, así que no te cortes y ve a por todos ellos.

La Ficha

Para llegar hasta la ficha que está flotando sobre la piscina, deberás inflar el flotador en forma de patito (saltando sobre el hinchador) y tirarlo al agua. Sube a él y no tendrás el menor problema.

la Carrera

Por mucho que te empeñes esta vez en superar a R.C. te será imposible hasta que no puedas utilizar las Botas de Propulsión. ¿Qué cuando las consigues?, pues cuando ayudes al Sr. Patata a encontrar su mano en el Almacén de Juguetes de Al. Así que ya sabes, tendrás que volver más tarde. Con las botas te será fácil.



La Lucha

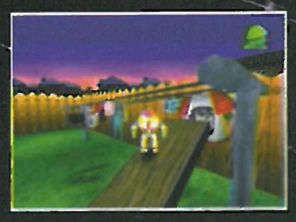
En la parte más alta del árbol te espera un combate muy interesante con una cometa. Llegar tan alto seguro que te cuesta varios intentos así que te aconsejamos que desenredes la cuerda que hay hacia la mitad del camino. De esta manera, si tienes que volver a subir podrás agarrate a esta cuerda desde el suelo y ahorrarte la mitad de los saltos. Una vez arriba es sencillo: sólo tienes que apuntar bien con tu láser y acertar varias veces en la cometa.



El Rescate

En la puerta de la casa encontrarás a un soldado que te propone una misión: encontrar a cinco de sus compañeros para obtener una ficha.

- El primero se esconde debajo del césped del jardín y para que salga deberás dar un pisotón sobre los agujeros justo en el momento en que veas salir la bengala. Cuando pises el último saldrá el soldado.
- Hay otro subido al columpio y, algo más arriba, en la rama del árbol otro más.
- Sobre una palmera de los alrededores de la piscina se encuentra otro de los soldados de plástico.
- El último está escondido en el cesto de la ropa. Para llegar a él tendrás que deslizarte por las cuerdas del tendedero saltando de una a otra para evitar los obstáculos. Y para llegar al tendedero tendrás que saltar sobre el capó del coche después de deshinchar las ruedas, lo que te impulsará hasta la lavadora.



ZONA 1.3: BOMBARDEO

Un avión está dispuesto a hacerte la vida imposible y, si quieres continuar tu camino para ayudar a Woody, tendrás que derribarlo.
La manera más sencilla es ponerse en el centro de la parcela y activar la mirilla cuando se aleje. Mantén presionado Cuadrado para aumentar la potencia de tu láser y apunta bien. Cuando se esté aproximando suelta el arma y esquiva sus disparos hasta que vuelva a alejarse y puedas repetir la operación. Si tienes problemas con la energía encontrarás baterías en las esquinas del campo.







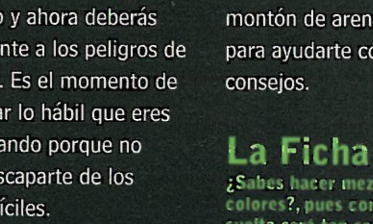


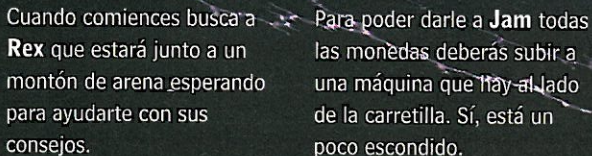
ZONA 2.1: LA OBRA

El ambiente tranquilo del barrio se ha transformado por completo y ahora deberás hacer frente a los peligros de una obra. Es el momento de demostrar lo hábil que eres con el mando porque no podrás escaparte de los saltos difíciles.

Cuando comiences busca a **Rex** que estará junto a un montón de arena esperando para ayudarte con sus consejos.

Para poder darle a **Jam** todas las monedas deberás subir a una máquina que hay al lado de la carretilla. Sí, está un poco escondido.







La Ficha

¿Sabes hacer mezclas de colores?, pues conseguir la ficha suelta será tan sencillo como eso. En el remolque de la obra hay tres recipientes con los colores Rojo, Amarillo y Azul. Tendrás que combinarlos de tal manera que obtengas el Naranja, el Morado y el Verde. Eso es fácil, pero para llegar ahí tendrás que saltar bien.



La Carrera

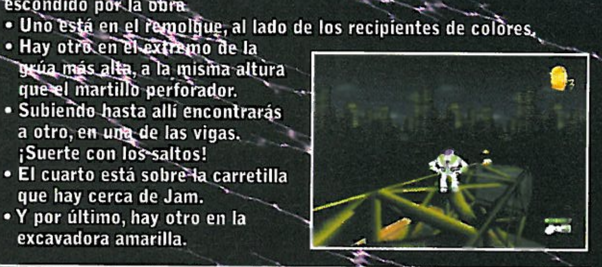
En este caso será el perro Slinky el que te proponga una prueba de velocidad para conseguir otra ficha del Pizza Planet. Tendrás 50 segundos para encontrar 5 llaves inglesas suspendidas sobre el cemento húmedo que hay al pie de la obra. No intentes andar, te servirá de poco. Es preferible que vayas dando saltitos.



El Rescate

La señora Little Tike está buscando a sus pequeños que se han escondido por la obra.

- Uno está en el remolque, al lado de los recipientes de colores.
- Hay otro en el extremo de la grúa más alta, a la misma altura que el martillo perforador.
- Subiendo hasta allí encontrarás a otro, en una de las vigas. ¡Suerte con los saltos!
- El cuarto está sobre la carretilla que hay cerca de Jam.
- Y por último, hay otro en la excavadora amarilla.



La Lucha

En lo alto de toda la estructura en construcción se encuentra el martillo perforador. El primer paso para subir al edificio es pulsar el interruptor de la excavadora. Rápidamente sube a la pala que ha bajado hasta el suelo y así podrás alcanzar la viga rayada cuando suba la pala. Para acabar con el martillo tendrás que utilizar el lanzadiscos, pero para conseguirlo deberás llevar al Sr. Patata su Ojo, que está en una de las vigas de la construcción, justo después de pasar las cadenas.
Un consejo: no dejes de pulsar los interruptores que veas al subir, porque activan una pequeña plataforma que te permitirá llegar muy alto sin necesidad de volver a demostrar tu habilidad en los saltos iniciales.



ZONA 2.2: CALLEJUELAS Y BADENES

Buzz y sus amigos siguen en un ambiente tan hostil como el de la obra. En esta ocasión os encontraréis con un mercadillo, un badén repleto de agua (que parece una piscina) y un callejón.
Como siempre, habla con **Rex** que te espera en el centro del callejón para saber qué debes hacer.

Seguramente te comentará que para llegar a la parte alta del edificio necesitas poder utilizar el **arpeo**.

Recuerda, antes de salir del nivel, dar las 50 monedas a **Jam**, que está al pie de una sombrilla en el mercadillo.





El Rescate

Cinco patitos se han perdido y tú debes encontrarlos y devolvérselos a su madre que está el el centro de la corriente de agua.

- Uno está flotando feliz sobre la charca que hay al final del mercadillo.
- Otro está subido en uno de los toldos de la misma zona.
- El tercero está al otro lado del badén de Slinky, bajo un escalón.
- Los dos últimos son más difíciles ya que debes subir hasta la parte más alta del callejón utilizando el arpeo. Hay uno en una ventana con barrotes a mitad de camino y, en la parte más alta, flotando sobre el agua de la tubería, está el último.



La Ficha

Parece que llegar a la ficha no es complicado, pero no te fíes. Para alcanzar el cubo de basura sobre el que está, tienes que encender el ventilador para mover el globo y agarrarte a él. Para acceder al ventilador tendrás que acabar con el robot con escudo usando tu ataque giratorio. Ya sabes, te toca combinar habilidad y astucia.



La Carrera

Slinky, que está en el centro del badén inundado, vuelve a pedirte ayuda, pero ahora para que recojas a tiempo sus cinco huesos. Flotan sobre el agua en las esquinas de la plataforma y, aunque parezca que debes que saltar sobre las ramas que van pasando, bastará con que rectifiques la dirección a la mitad del salto con tus alas para volver de nuevo a la plataforma. Ya sabes cual es la recompensa por hacerlo en el tiempo límite: un ficha.









La Lucha

Para conseguir otra de las fichas del Pizza Planet de este nivel tendrás que vencer a la Peonza Payaso. Pero el problema no es destrozarla, como podría parecer, sino subir a la azotea del edificio en el que se esconde.

Lo primero que necesitas es poder utilizar el arpeo, imprescindible para subir por las escaleras de emergencia. Se consigue en el nivel de los ascensores devolviendo al Sr. Patata su brazo.

Otro de los problemas del ascenso es evitar que una descarga de electricidad, de las que corren por los cables, te tire al suelo. Esquívalas a toda costa o tendrás que volver a empezar. Sobre todo fíjate en los dos cables superiores porque tendrás que saltar de uno a otro en mitad del descenso para evitar la corriente.

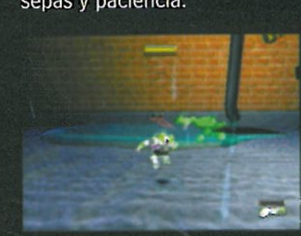
Una vez que llegues a al azotea, por la tubería más alta, sólo tendrás que acertar a la peonza con tu láser unas cuantas veces.



ZONA 2.3: ¡A PATINAR!

Con sólo oler a este enemigo podrías perder una vida (menos mal que los juegos no transmiten olores). Se trata de un monstruo más que extraño de apariencia viscosa y color verde que surge de un cubo de basura. Para derrotarlo debes hacer que se empequeñezca hasta introducirse por completo en el cubo cinco veces. Más que difícil es monótono, porque cada vez que se salga del cubo habrá crecido un poco más. Utiliza tu láser de la manera más rápida que sepas y paciencia.







ZONA 3.1: ALMACÉN DE JUGUETES DE AL

Podríamos pensar que un comercio repleto de juguetes no tiene ningún peligro, pero no es así. Cada pasillo, cada caja registradora, cada muñeco, puede ser un enemigo dispuesto a entorpecer tu camino. Eso sí, como siempre tendrás la ayuda de **Rex** que te espera en el almacén de cajas con sus sabios consejos. Además, como en todos los niveles, tendrás que dar a **Jam** (en la sala de los archivos) al menos 50 monedas para conseguir otra de las fichas de Pizza Planet. Por cierto, para conseguir todas las fichas de este nivel tendrás que haber ayudado antes al Sr. Patata en la obra porque necesitarás utilizar el Lanzadiscos.



La Lucha

La lucha se desarrollará en una habitación con el suelo manchado de la sustancia verde. Entrarás en ella por un ventanuco que hay al fondo de la sala de cajas donde está Rex. En esta ocasión te enfrentas contra todo un Dragón, pero si has cogido el arma láser cerca del Sr. Patata no tendrás ningún problema con él.



La Ficha

Para llegar a la ficha (en el cuarto de los archivadores) deberás haber ayudado antes al Sr. Patata en la obra ya que para abrir los cajones necesitarás utilizar el Lanzadiscos. Después saltando de uno a otro llegarás hasta el preciado tesoro.







La Carrera

Así hemos llamado a la manera de obtener esta ficha aunque en este nivel hay más de una carrera. El recorrido es el mismo que para coger el pollito escondido en el huevo, sólo que esta vez el Sr. Pollo sólo te dará 25 segundos para llegar hasta allí. Es poco tiempo pero con la práctica que tienes no te costará demasiado.







El Rescate

Rescatar a los cinco pollitos a los que espera su madre en la zona de las bicicletas no será tarea sencilla.

- Para empezar, no podrás llegar hasta el que hay encima de un caja en la sala donde está Rex hasta que no consigas las Botas Antigravedad ayudando al Sr. Patata en otro nivel.
- Hay otros dos en los pasillos dedicados a pelotas en la tienda de Al: uno a la derecha sobre un saliente cerca de las ruedas, el otro al final del pasillo, pasando las zona de los Ula-hop.
- Para encontrar otro tendrás que llegar al huevo que hay sobre la máquina de la paja antes de que se acaben los 50 segundos que te ha dado el Sr. Pollo para eso. El recorrido es: salta de la cama elástica a la estantería. De aquí al carro. Luego engánchate en la barra y por último deslízate por la tirolina hasta el huevo.
- Hay un pollito justo en la máquina de chicles que hay junto al Sr. Patata, a quién deberás devolver su pierna (en una máquina registradora próxima a la que puedes llegar desde la tirolina) para que te permita utilizar las Botas de Propulsión imprescindibles para llegar hasta el pollo. Consiste en que, una vez que las puedas utilizar, pulses la palanca de la máquina de paja. Esto te dará 45 segundos para llegar hasta ella (que te servirá de trampolín hacia la máquina de chicles). Tendrás que salir con las botas que hay junto al Sr. Patata para llegar hasta el carro del final de la sala. Desde allí saltar a las otras máquinas y llegar de esta manera a la Paja.

Como ves, en esta ocasión el rescate es bastante complicado.



ZONA 3.2: SECCIÓN DEL ESPACIO

No podía faltar una visita a esta sección en la estancia a la juguetería. En ella encontrarás un pasillo entero dedicado a Buzz (procura que no se le suba la fama a la cabeza). Para no perderte nunca, y saber exactamente lo que tienes que hacer, recuerda que puedes puedes pedir ayuda a **Rex**, el cobarde que se esconde en la sala de videojuegos. Como siempre deberás entregarle 50 monedas a **Jam** que está al final del pasillo de Buzz. Con la cantidad de enemigos que encontrarás aquí es conveniente que recojas el Rayo verde que hay cerca de la zona de salida.

La Lucha

En un espacio reservado del almacén de juguetes, al que se accede desde lo alto de los adornos del techo, te está esperando el Buggy de Buzz Lightyear para retarte a una lucha. Para derrotarlo bastará con acertarle varias veces con tu rayo. Esto será muy sencillo si no fuera porque los cohetes que dispara el Buggy te perseguirán. Cuando logres esquivarlos aprovecha y dispara tu Superrayo.

La Ficha



Por una vez, conseguir la ficha suelta que hay en cada nivel no será una lucha contra enemigos y saltos de precisión.
Para hacerte con ella deberás manejar (por medio de tu salto) el gancho de una máquina de premios que hay junto a la piscina de bolas. La mejor manera de lograrlo es fijarte en la sombra del gancho para pararlo en el lugar preciso.



La Carrera

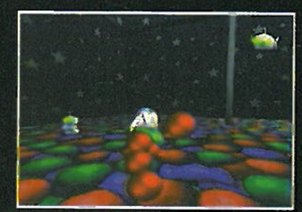
En esta ocasión es un platillo volante el que te propone una carrera contra el crono. La novedad es que esta vez será por los aires. Sí, tendrás que deslizarte por las cuerdas a modo de tirolina hasta llegar al final del largo pasillo y, además, hacerlo antes que el ovni. La mejor manera es saltar siempre que estés en la zona roja de la cuerda y, si te quedas corto, desplegar tus alas para asegurar que te agarras a la siguiente cuerda. En caso de que te caigas al suelo, un consejo: ten preparado tu ataque del giro.



El Rescate

La Nave Nodriza está esperando a que le eches una mano para encontrar a sus sus cinco alienígenas. Dar con ellos no es complicado ya que, cuando estés cerca de uno, escucharás un sonidito típico.

- Hay uno enganchado a unos adornos que cuelgan del techo.
- Otro está al final del camino de la tirolina, en la parte alta, de tal manera que llegar a él desde el suelo te será imposible.
- El tercero se encuentra en la piscina de bolas. Para llegar hasta ella sube a las máquinas de juegos recreativos.
- Los otros dos los encontrarás al recorrer el pasillo dedicado a Buzz Lightyear. En este pasillo procura no pisar nunca el suelo o serás alcanzado por una infinidad de rayos.



ZONA 3.3: DUELO EN LA JUGUETERÍA

Como de la nada, aparecerá una inmensa y peligrosa nave extraterrestre con seis brazos a su alrededor.
Cada vez que consigas darle a uno de los brazos, éste se descolgará del conjunto, se abrirá y dejará en libertad algunos enemigos pequeños de los que estás acostumbrado a matar en todas las fases.
Cuando hayas logrado quitarle todos los brazos sólo tendrás que darle con tu láser dos o tres veces más (si le das con el láser superpotente acabarás antes con ella).
Si te alcanza varias veces con su rayo verde recuerda que tienes baterías en alguno de los cráteres que hay en la zona.





ZONA 4.1: SALTO EN EL ASCENSOR

En este nivel tendrás que encontrar primero el brazo del **Sr. Patata** para que puedas utilizar el **Arpeo** y subir hasta la sala de control. El brazo está en la sala de generadores, cerca de Jam. Para subir utiliza los cables, pero ten cuidado con la electricidad. Cuando llegues a la sala de control (entre pasillo y pasillo ya habrás encontrado a Rex) pulsa el interruptor para que se active el ventilador de la parte de abajo. Así, si te caes, no tardarás tanto en volver a subir. Hay otro interruptor en la parte más alta de los ascensores que activa otro ventilador que te elevará directamente desde de la sala de ascensores. Recuerda que cuando puedas usar el arpeo deberás volver al nivel "Callejuelas y Badenes".

La Ficha

Esta vez la ficha no está muy escondida, pero deberás abrir una puerta para alcanzarla. El mecanismo de la puerta, que está en la sala de control, viene dado por tres interruptores. Deberás colocarlos alineados para que se abra. Cada interruptor tiene tres posiciones (arriba, medio, abajo) y se mueven pulsando los botones de colores de la mesa de control de esta manera: si das al botón verde éste sube uno, el azul baja uno y el rojo no se mueve. Si das al azul, el interruptor rojo baja uno, el azul sube uno y el verde se mantiene. Si das al rojo, el azul se mantiene, al rojo sube uno y el verde baja uno. No es tan complicado como parece y al hacerlo, además de alcanzar la moneda, tendrás acceso a los ascensores.



La Lucha

Una difícil contrincante, la Araña Robot, te aguarda en la zona más alta de todo el edificio. Se accede a ella desde un ventilador que hay en el techo de la sala de los ascensores.
Vencerla no será sencillo porque, aunque te bastará con acertarle con tu láser varias veces, su rayo (que te persigue), las bolas de tela de araña que lanza y, sobre todo, los ventiladores que se activan cada cierto tiempo te impedirán afinar tu puntería.
Un buen método es saltar lejos de ella en cuanto se paren los ventiladores y disparar varias veces. Luego huye hasta que vuelvan a parar. Por cierto, ten cuidado con el agujero del medio, puedes caerte sin querer y perderás mucho tiempo.



El Rescate

Dentro de este desastre de pasillos metálicos se han perdido cinco ratoncitos a los que su madre espera en la sala de control. Claro que tienen una peculiaridad: pueden andar por las paredes y por el techo como si tal cosa, así que ten cuidado no te los vayas a dejar atrás.

- Hay uno en la sala de generadores, donde el brazo del Sr. Patata.
- En el techo de la sala de control encontrarás otro más que, por cierto, no es nada sencillo de atrapar.
- Pero el que camina por las paredes de los ascensores, no se queda atrás. Cogerlo te constará casi seguro, alguna caída.
- Junto a Rex encontrarás otro.
- El último está en la parte más alta de los ascensores, donde está el interruptor que activa un ventilador. Es difícil agarrarse a ese hueco porque en el techo hay unos pinchos rojos, así que te recomendamos que lo hagas antes de que el ascensor haya llegado al tope de altura.



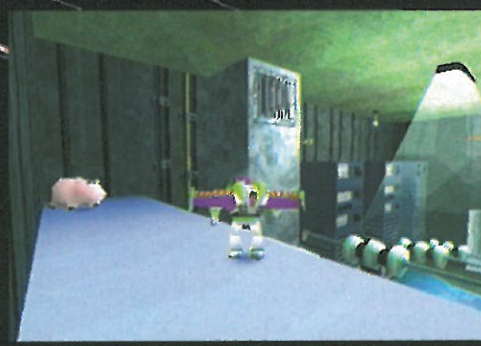
La Carrera

En la parte alta del hueco de los ascensores te espera el Sr. Ratón para proponerte una carrera: para hacerte con la ficha deberás llegar antes que él a la parte de abajo. Harás todo el circuito deslizándote por los conductos de ventilación. La dificultad está en no caer por los agujeros que te llevarán al pasillo de Rex (o cerca). Para no caer y llegar a tiempo, lo ideal es apurar todo el espacio y saltar. Pero salta sólo una vez por cada agujero, a no ser que estés seguro de no llegar al otro lado, porque este tipo de saltos te quitará mucho tiempo.









ZONA 4.2: APARTAMENTO DE LUJO DE AL

Rodeado de un ambiente muy del oeste, este lujoso apartamento es el siguiente paso en tu aventura. Eso sí, al piso no le faltan candados, que debes disparar para que te abran nuevos caminos, por ejemplo, el acceso al cuarto de baño donde **Jam** te espera para que le des sus 50 monedas habituales.
Rex, como siempre, estará dispuesto a recordarte lo que debes hacer, aunque él nunca haga nada. Le encontrarás en la puerta de la cocina.



La Carrera

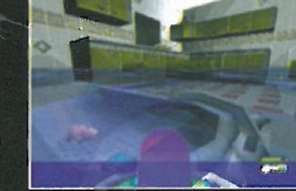
Nada más llegar al ático, el caballo Perdigón te pedirá que le encuentres sus cinco herraduras en menos de 30 segundos.
No es difícil, cuatro de ellas están en el salón (mira bien para no pasarlas de largo) y la última la encontrarás junto a Rex, en la entrada de la cocina.



El Rescate

Los cinco conejitos de la vaquera (que está sobre la mesa de la cocina) se han escapado. Debes buscarlos por toda la casa.

- En la misma cocina hay uno encima de una estantería a la que sólo puedes llegar desde la cadena de la lámpara.
- En la entrada, a la derecha de la puerta sobre un estante hay otro.
- El tercero está en el cuarto de baño, sobre uno de los armarios. Para llegar al cuarto de baño dispara contra una cerradura del salón. Cuando llegues, verás a Jam en la bañera y un interruptor que sirve para vaciar el agua. Después verás otros interruptores: cada vez que pulses uno, el agua subirá hasta esa altura. Como sólo flotan las esponjas, salta sobre ellas hasta llegar a los otros interruptores (incluyendo el que destruye el cañón) y hasta el conejito.
- Otro conejo está sobre la cama en forma de tren del dormitorio.
- El último está sobre la tele del cuarto de juegos. Salta de la caja de vaqueros del primer mueble a la parte alta de los armarios.



La Lucha

Desde donde encontraste al conejo de la sala de juegos llegarás, con un simple salto, al escenario del duelo, donde puedes conseguir una nueva ficha del Pizza Planet.
Matar al siniestro vaquero no sería demasiado complicado (esquivando sus balas) si no fuera porque un cañón desde lo alto no dejará de dispararte. Así que nuestro consejo es que destruyas primero al cañón, utilizando el botón del suelo, y luego centres toda tu atención en el duelo.

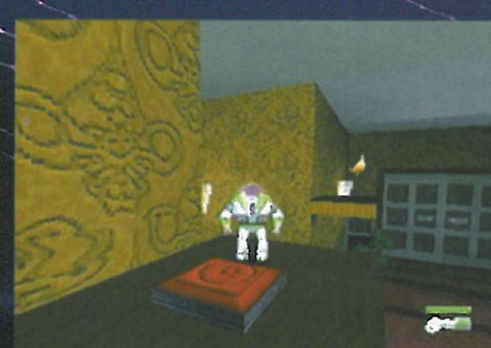


La Ficha

Esta vez está en la parte más alta de la cama con forma de tren de la habitación. Subir hasta allí es tan sencillo como empujar una caja cerca de la cama, pero como el tren no te permite hacerlo, tendrás que cambiar el recorrido del tren hasta llevarlo a la vía muerta para que no te moleste. Lo conseguirás presionando los botones de las agujas por orden, desde el más lejano al más cercano a la vía muerta. No era tan difícil como parecía, ¿verdad?









ZONA 4.3: EL MALVADO EMPERADOR ZURG

Zurg te ha seguido y ya no puedes evitar enfrentarte a él. Pero la única manera de dañarlo es utilizando tu ataque giratorio, así que olvídate del láser.
El giro también te servirá para que las pelotas que te lanza Zurg no te hagan el menor daño. Pero debes tener cuidado, porque las verdes te pueden seguir y pillarte desprevenido.

Otra advertencia: no tienes ninguna batería a mano, así que te recomendamos que llegues hasta aquí con tu barra de energía al máximo. Por cierto, si te caes por uno de los bordes de la plataforma perderás directamente una vida, así que aplícate el cuento y ten mucho cuidadito con donde pisas.





ZONA 5.1: INFILTRACIÓN EN EL AEROPUERTO

La aventura del rescate nos ha llevado hasta el aeropuerto. En esta terminal encontrarás un laberinto de cintas transportadoras y montones de maletas. Algunas de ellas te servirán de trampolín para llegar a zonas de otra manera inalcanzables, por ejemplo la plataforma donde está **Jam,** justo encima del lugar de partida, esperando sus 50 monedas
Algo más allá, en la sala del equipaje, está **Rex** preparado para darte instrucciones precisas de lo que debes hacer, y consejos.
Por cierto, para recoger a todos los viajeros perdidos necesitarás poder utilizar las botas antigravedad y para hacerte con ellas tendrás que ayudar al Sr. Patata a recuperar su voz.







La Ficha

Cada vez aparece más escondida la valiosa ficha suelta del Pizza Planet. En esta ocasión está justo en la parte más alta de la estructura del avión (que más bien parece un cohete) que está en la sala de reparaciones.
Tendrás que subir ayudándote de las alas sueltas. Además, para subir hasta arriba del todo es imprescindible que puedas utilizar las Botas Antigravedad que consigues al ayudar al Sr. Patata a recuperar su boca.



La Carrera

En esta ocasión tendrás que ayudar a Rocky Gibraltar en la parte baja de la gran sala de las cintas transportadoras, a recuperar sus cinco pesas para que no pierda su forma física. Las tres primeras están en esa misma sala (una de ellas sobre la cinta transportadora). Hay otra en la sala de reparaciones y la última está en la que tiene la montaña de maletas. Sencillito.



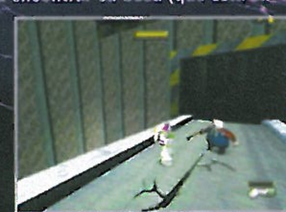
El Rescate

Ahora te toca ayudar al capitán del avión (que está en la sala de reparaciones) a encontrar a sus Little Tikes (pasajeros).
- El primero de ellos está en la parte más alta de la sala de Rayos X.
- El segundo espera justo en la última cinta transportadora de la sala más alta (llegar hasta él es un reto a la habilidad).
- Hay otro justo encima del minero, sobre la pila de maletas.
- A los dos últimos se llega desde la estructura del avión en reparación. Uno está sobre una de las hélices (la que al moverse te arrastra). El otro te espera en uno de los "andamios" que rodean al avión por la parte trasera, y no demasiado alto.



La Lucha

Para encontrar al que será tu enemigo de este nivel, el minero, deberás antes ayudar al Sr. Patata a encontrar su boca (que está en una de las cintas transportadoras de la sala alta). De esta manera podrás utilizar las Botas Antigravedad imprescindibles para llegar a la parte más alta de la pila de maletas donde te espera el minero. Con su pico agrietará el suelo, así que cada vez que le dispares salta para cambiar de posición y no perder vida.







ZONA 5.2: COMPLICACIONES EN EL ASFALTO

Se acerca el final de la aventura, pero no de las complicaciones. Una pista de aeropuerto puede ser muy peligrosa para un juguete como Buzz, así que tendrás que tener especial cuidado. Además, aquí las distancias son enormes pero para llegar más rápido a todas partes siempre podrás utilizar las Botas de Propulsión que hay a lo largo de toda la pista. Para que no te pierdas entre tantas luces lo primero que debes hacer es visitar a **Rex** en el remolque de la zona 2. Pero también es importante que des a **Jam**, en la zona 5, todas la monedas que recojas para que te dé la que es posible que sea tu última Ficha del Pizza Planet. Si es que no te has dejado nada perdido en otra parte...

La Ficha

Para coger la Ficha tendrás que hacer que baje el helicóptero en el que está enganchada. Pero antes, utilizando los botones de la zona 1, tendrás que hacer coincidir las bombillas de la parte inferior con los de la superior en tres intentos. Si pisas los botones tercero y primero, contando desde la pared, lo habrás conseguido.



La Carrera

En el centro del escenario verás a Slinky que te dará una ficha si eres capaz de terminar el recorrido sin saltar y sin tocar la zona verde. Comprobarás que no es tan fácil como parece sobre todo porque de vez en cuando quedarás cegado por algún rayo. Además sólo dispones de 60 segundos. Te cansarás de repetir el recorrido, pero, memorizando las curvas más peligrosas, lo conseguirás.



El Rescate

En la zona 3 verás que el Little Tikes del aeropuerto te pide que le encuentres sus cinco maletas.
- Una está sobre el ala del avión que gira por el circuito, para llegar hasta allí sube a la cuerda del indicador de viento del centro del nivel, junto a Slinky.
- Hay otra en la zona 4, en el suelo.
- Sobre el edificio de la zona 8 verás otra maletita verde.
- Hay otra más sobre la cinta transportadora. Para llegar a cualquiera de estos dos sitios salta desde el ala del avión.
- La última está sobre el asiento del remolque, delante de Rex.



La Lucha

El herrero te espera en la parte alta del edificio número 7, cerca de la torre del radar. La única manera de llegar hasta allí es saltando desde las alas del avión. Al herrero sólo le harás daño al golpearle con tu Supergiro. Sin embargo él, golpeando el suelo con su martillo, conseguirá que una onda de color azul te siga hasta tropezar contigo. Esquívala saltando a las zonas altas.



ZONA 5.3: ENFRENTAMIENTO DEFINITIVO

Ya sólo te queda un último obstáculo para rescatar a Woody: acabar con tres viejos conocidos, el Vaquero, el Herrero y el Minero. La buena noticia es que la barra de energía es conjunta, claro que aguantarán más de lo que estamos acostumbrados. Tu rayo láser sólo te servirá de algo con el vaquero, ya que los otros dos enemigos sólo se resienten ante los golpes de tu Supergiro. A medida que la barra baje, caerán de uno en uno. Te aconsejamos que lo intentes con al menos 3 vidas. ¡Enhorabuena! Has terminado la aventura con éxito.





Gran Turismo 2

Consejos útiles para llenar el garaje



Cargar *Gran Turismo 2*, ver la impresionante lista de coches que podemos comprar... y comprobar que sólo tenemos 10.000 miserables créditos, resulta verdaderamente frustrante. ¡Queremos más coches! Bueno, tranquilos, que para eso estamos aquí los de Playmanía. Este mes os hemos elaborado esta útil guía en la que os explicamos la manera más fácil de conseguir un buen garaje a base de localizar más de 75 modelos de coches que no se pueden comprar, y en la que os desvelamos algunos prácticos trucos para que ganéis créditos rápidamente. El mes próximo, más.

LA CLAVE DEL ÉXITO EN EL MODO GRAN TURISMO

Como sucediera en el primer *Gran Turismo*, un componente esencial para llegar a poseer todos (o casi todos) los vehículos del juego, es superar con éxito las licencias.

En *GT2* hay un total de 60 pruebas, es decir, seis carnés distintos, permitiéndonos cada uno de ellos acceder a diferentes tipos de carreras y competiciones.

Lo cierto es que superar estos exámenes resulta mucho más sencillo que en el anterior *Gran Turismo*, sobre todo los cinco primeros: A, B, C Internacional, B Internacional y A Internacional. Cuando tengáis estos cinco carnés, y sólo entonces, podréis examinaros del sexto, llamado Especial. Éste último os permitirá acceder a una nueva competición, llamada Sintetizador de Eventos, que aparecerá en el menú de la Liga Gran Turismo. Esta nueva competición creará aleatoriamente cuatro tipos de torneo, pudiendo obtener suculentas cantidades de dinero en cada uno de ellos.

Tal y como sucediera en el primer *Gran Turismo*, si somos capaces de superar las 10 pruebas de cada carné consiguiendo una copa de oro, seremos obsequiados con algunos modelos especiales, lo cual será de gran ayuda para empezar a conseguir unos cuantos créditos y algunos coches potentes.

Pero eso es otra historia que más adelante os explicaremos. Vamos a comenzar suponiendo que todavía no habéis conseguido ninguno de estos coches...





¿QUÉ COCHE ME COMPRO?

Los 10.000 créditos con los que empezamos el modo Gran Turismo dan para poco, no nos vamos a engañar, pero siempre hay escondida alguna oferta de segunda mano que nos puede sacar de los apuros iniciales. Obviamente, recurrir a modelos nuevos es una locura, principalmente porque su potencia es muy baja o su precio demasiado alto. Por eso, es mejor recurrir al mercado de segunda mano.

Dentro de este mercado, Nissan es una de las firmas que mejores ofertas tiene. Por 7.276 créditos os podréis hacer con un flamante Skyline GTS-t Type M (R32, J) del año 1991. Su potencia, sin modificar ninguno de sus componentes, es de 212 caballos, una de las más altas que podemos encontrar en el mercado de segunda mano... y ¡¡¡por menos de 10.000 créditos!!!

Con el dinero restante podéis comprar alguna pieza básica, como la Centralita Sport (ordenador) o bien ahorrarlo para comprar posteriormente otro modelo.

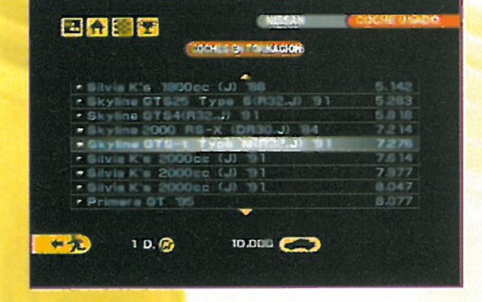
La elección, como siempre, es vuestra. De cualquier modo, con este modelo podremos acceder a distintas pruebas de la Liga Gran Turismo y a los primeros Eventos Especiales.



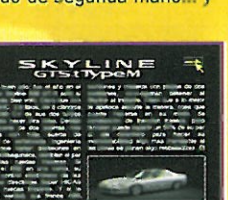














ENTRAMOS EN COMPETICIÓN

Tanto si tienes alguna de las licencias como si no, ya puedes acceder a dos Eventos Especiales: la Copa Sunday y la Copa Clubman.

Para participar en la primera copa no es necesario poseer ninguna licencia, ya que el acceso es libre. Consta de 3 carreras independientes, es decir, al finalizar la primera no pasamos a la siguiente de forma directa: podemos repetir la misma carrera o probar suerte con la última. Del mismo modo, no existe una limitación de potencia, es decir, podemos competir con cualquier modelo que aparezca en *Gran Turismo 2*. Al ganar una carrera en cualquiera de estos circuitos, junto al nombre de la pista aparecerá una copa, símbolo que señala nuestra victoria. Al completar este torneo, nuestras arcas habrán recibido, como mínimo 12.000 créditos.

La segunda Copa, llamada Clubman, también presenta tres carreras, las cuales tampoco están limitadas por potencia. La única diferencia respecto a la Copa Sunday es que para participar en la tercera carrera es necesario estar en posesión del Carné B, ya que sólo las dos primeras tienen libre acceso. Cuando ganemos estas tres carreras, 18.000 créditos pasarán a nuestras manos.

Si no habéis despilfarrado el dinero conseguido en estas dos copas, tendréis en vuestros bolsillos cerca de 30.000 créditos, cantidad con la que podréis comprar otro coche de segunda mano más potente, adquirir nuevas piezas o ahorrar para ese modelo que tanto os gusta.

Si optáis por adquirir un nuevo coche, el mercado de segunda mano de Mitsubishi os permitirá haceros con un excelente Lancer Evolution V GSR del año 98, que es, sin duda alguna, uno de los modelos que más piezas y mejoras acepta.

Lógicamente, para poder sacar lo mejor de este vehículo, es necesario disponer de más créditos con los que







comprar las piezas, por lo que es recomendable volver a participar en estas dos copas.

Si ya tenéis todas las licencias, podéis probar suerte en los campeonatos nacionales de la Liga Gran Turismo o en otros eventos especiales.

En ambos casos deberéis entrar en aquellas carreras en las que tengáis posibilidades de victoria teniendo en cuenta la potencia de vuestro vehículo; es decir, que resulta inútil intentar ganar una carrera con un coche de 200 caballos si el límite de la carrera está en 600 caballos. Obviamente, los coches controlados por la consola tendrán una potencia superior, y, aunque no alcancen el límite de los 600 caballos, os pegarán unas "lijadas" importantes.

Si optáis por comprar piezas para mejorar el rendimiento de vuestro coche y tenéis todas las licencias (o al menos las cuatro primeras), procurad que los ajustes no superen los 295 caballos de potencia. De este modo, dentro de las carreras de Resistencia podréis competir en el circuito Trial Mountain.

Esta carrera os obligará a dar 30 vueltas al circuito, teniendo que entrar al menos una vez en boxes. Nuestro consejo es que procuréis situaros en primera posición antes de la decimoséptima vuelta, momento en el que es recomendable entrar en boxes para cambiar los neumáticos. A partir de ese momento, podréis olvidaros del indicador del estado de los neumáticos, ya que aguantarán hasta el final de la carrera.

La duración de esta prueba puede superar los 50 minutos, así que si no tenéis paciencia, mejor dejadlo. Pero si os decidís a afrontar esta carrera y conseguís entrar los primeros en la meta, recibiréis como premio el potentísimo Denso Sard Supra, más unos jugosísimos 150.000 créditos de bonificación.

Con este modelo se nos abren las puertas a Eventos en los que sólo pueden competir los modelos más potentes, como el Campeonato GT 500, el Campeonato de las estrellas de Gran Turismo o la Copa de Nº1 con motores turbo ajustados.

EVENTOS ESPECIALES: LAS CARRERAS Y LOS PREMIOS

En esta guía, creada para conseguir coches rápidamente, vamos a empezar por centrarnos en los Eventos Especiales que son, sin duda alguna, las competiciones con las que más coches se pueden conseguir. A continuación podéis encontrar un listado de los eventos y los circuitos que los componen, las licencias que requieren cada una de las carreras y la limitación de potencia. Y, por supuesto, esos atractivos vehículos y los créditos que obtendremos como premio al cruzar los primeros la línea de meta. Elige tu coche y... ¡a por él!

LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
		RETO TD (Tracción delantera)		
B	Tahiti Road	295hp	5.000 créditos	Mugen Accord SiR-T
A	Mid-Field	345hp	6.000 créditos	Tom's T111
IC	Trial Mountain	394hp	7.000 créditos	Mugen Prelude Type-S
		RETO TT (Tracción trasera)		
A	Clubman Stage R5	295hp	5.000 créditos	Sileighty
IC	Special Stage R5	443hp	6.000 créditos	Nismo 270R
IB	Mid-Field	493hp	7.000 créditos	Mazda RX-7 GT-C '99
		RETO DE TRACCIÓN CENTRAL		
IC	Grand Valley West Course	345hp	5.000 créditos	TRD2000GT
IB	High Speed Link	493hp	6.000 créditos	Tom's T020
IA	Red Rock Valley	591hp	15.000 créditos	R]GT40 Race Car
		RETO 4 X 4		
A	Seattle Short Course	345hp	5.000 créditos	Legacy Wagon GT-B '96
IC	Seattle City Course	394hp	6.000 créditos	Nismo 400R Preceiding Model
IB	Laguna Seca	690hp	15.000 créditos	Mine's R32.5 Skyline GT-R





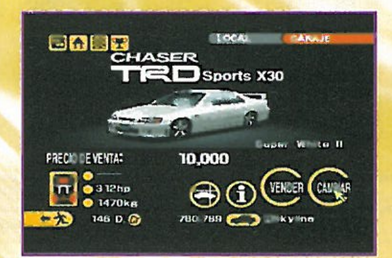




LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
		COPA DE "K" ULTRALIGEROS		
Libre	Roma Short Course	147hp	5.000 créditos	Mugen Beat
B	Seattle Short Course	98hp	6.000 créditos	Mazda Demio A-spec '97
A	Tahiti Road	98hp	7.000 créditos	Mugen CR-X II
		COPA DE COCHES COMPACTOS		
B	Roma Cityt Course	246hp	4.000 créditos	Vitz F '99
B	Seattle Short Course	246hp	4.000 créditos	Clio 16V
B	Autumn Ring	295hp	4.000 créditos	Lupo 1.4
		COPA DE COCHES DE LUJO DE 4 PUERTAS		
A	Roma City Course	394hp	5.000 créditos	Accord Type-R
IC	Special Stage R5	493hp	6.000 créditos	Chaser TRD Sports X30
IB	High Speed Link	591hp	10.000 créditos	GT-R 4Door Tuned by Nismo









		COPA DE COCHES POTENTES		
IA	Seattle Short Course	sin limite	7.000 créditos	PT Spyder
IA	Seattle City Course	sin limite	8.000 créditos	Cobra 427 '67
IA	Laguna Seca	sin limite	10.000 créditos	Phaeton
		COPA MUNDIAL DE DEPORTIVOS DESCAPOTABLES		
A	Tahiti Road	246hp	7.000 créditos	MX-5 Miata A Spec
IB	Grindelwald	345hp	8.000 créditos	MR-S Show Version '97
IA	Trial Mountain	591hp	15.000 créditos	[R]Concept Car LM Edition
		COPA DE COCHES ANTIGUOS		
A	Tahiti Road	246hp	7.000 créditos	Mugen CR-X III
A	Roma City Course	295hp	7.000 créditos	Europa
IC	Grindelwald	394hp	8.000 créditos	XYR '99
		COPA WAGON		
B	Roma Short Course	394hp	5.000 créditos	Impreza Wagon STi Ver.V '98
A	Super Speedway	394hp	6.000 créditos	Mugen Accord Wagon
IC	Special Stage R5	394hp	7.000 créditos	Stagea 260RS Tuned by Nismo

















LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
COPA DEPORTIVOS DE LOS AÑOS '80				
A	Trial Mountain	197hp	7.000 créditos	Mugen Ferio
IC	Special Stage R5	345hp	7.000 créditos	Mugen CR-X III
IB	Deep Forest	345hp	8.000 créditos	Mugen Civic Type-R
IB	Seattle Circuit	394hp	8.000 créditos	Mugen Integra Type-R
IB	Tahiti Road	394hp	10.000 créditos	[R]Skyline Silhouette
TROFEO DE VEHÍCULOS GRAND TOURING				
IC	Red Rock Valley	394hp	10.000 créditos	[R]Daisin Silvia GT '99
IB	Grand Valley	493hp	20.000 créditos	[R]Mugen NSX GT
IA	Mid-Field	591hp	30.000 créditos	[R]Unisia GT-R GT '99









COPA DE DEPORTIVOS PUROS				
A	Laguna Seca	394hp	7.000 créditos	Angel T01
IC	Deep Forest	443hp	8.000 créditos	ZZIII
IB	Trial Mountain	591hp	10.000 créditos	Tuscan Speed 6
COPA DE Nº1 CON MOTORES ASPIRADOS				
IA	Autumn Ring	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Grindelwald	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	(*)
(*) El coche que recibamos al finalizar la carrera puede ser cualquiera de estos cuatro: Spoon Integral Type-R, Spoon Civic Type-R, MX-5 Miata B Spec (?), MX-5 Miata C Spec				
COPA DE Nº1 CON MOTORES TURBO AJUSTADOS				
IA	Special Stage R5	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Carrera de prueba	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Deep Forest	sin límite	50.000 créditos	(*)
(*) El coche que recibamos al finalizar la carrera puede ser cualquiera de estos tres: Mine's R33 Skyline GT-R, [R]R33 Drag GT-R, Nismo 400R				
CAMPEONATO DE LAS ESTRELLAS DE GRAN TURISMO				
IA	Super Speedway	sin límite	50.000 créditos	Mine's Lancer Evolution V
IA	Special Stage R5	sin límite	50.000 créditos	Mine's R34 Skyline GT-R
IA	Red Rock Valley	sin límite	50.000 créditos	Speed 12
IA	Roma City Course	sin límite	50.000 créditos	[R]ZZII
IA	Laguna Seca	sin límites	50.000 créditos	R390 GT1 Road Car '97

















LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
CAMPEONATO DE COCHES TOURING				
IB	Apricot Hill	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Trial Mountain	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Laguna Seca	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Deep Forest	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Roma City Course	493hp	15.000 créditos	(*)
(*) El coche que recibamos como premio puede variar entre estos tres modelos: Tom's Supra, TRD3000GT, Camaro Z28 30th Anniversary.				
CAMPEONATO GT 300				
IB	Grand Valley East	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Laguna Seca	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Deep Forest	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Mid Field	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Apricot Hill	591hp	15.000 créditos	(*)
(*) En este Campeonato, debemos disputar las cinco carreras de forma seguida, sin posibilidad de salvar la partida al completar un circuito. En cada una de las pistas obtendremos una serie de puntos dependiendo de nuestra posición al finalizar la carrera. Si al completar los cinco circuitos quedamos en primera posición, obtendremos 100.000 créditos y uno de estos cuatro modelos: [R]Momo MR2 GT '99, [R]Weds Celica GT '99, [R]BP Trueno GT '99, [R]Zanavi Silvia GT '99. Para conseguir los tres vehículos restantes tendréis que repetir el Campeonato cuantas veces sea necesario, ya que los coches cambian aleatoriamente.				
CAMPEONATO GT 500				
IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Super Speedway	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Roma City Course	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Trial Mountain	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Apricot Hill	sin límite	50.000 créditos	(*)
(*) Al igual que el Campeonato anterior, tenemos que disputar las 5 carreras de forma seguida. Si al completar los 5 circuitos quedamos en primera posición, obtendremos 200.000 créditos de bonificación y uno de estos cuatro modelos: [R]Arta GT-R GT '99, [R]Cerumo Supra GT '99, [R]Takata NSX GT '99, [R]STP Viper GT '99. Para conseguir el resto de los coches tendréis que volver a participar en el Campeonato.				

















EL DESARROLLO DE LA LIGA GRAN TURISMO

Si tu garaje alberga ya la inmensa mayoría de los coches que encierran los Eventos especiales, ha llegado el momento de enfrentarte a los Campeonatos de la Liga GT.

Esta competición presenta tres fases distintas, ordenadas por el territorio que abarcan. De este modo, la primera fase nos obliga a competir en los Campeonatos nacionales de seis países: Japón, Francia, Italia, Estados Unidos, Inglaterra y Alemania. En todas estas pruebas sólo conseguiremos unos cuantos créditos, nunca un vehículo nuevo.

Para acceder a la siguiente fase es imprescindible alzarse con la victoria en todos y cada uno de los circuitos de todos los campeonatos nacionales.

Una vez cumplido este requisito, podremos competir en los dos campeonatos regionales internacionales, en los que el nivel de los adversarios es superior. En cualquiera de los dos podremos conseguir 6 nuevos coches y unos cuantos créditos. Como sucediera en la anterior etapa, es necesario superar estas dos ligas para acceder a la Liga mundial.

En esta última fase tendremos que afrontar de forma consecutiva cinco carreras, obteniendo 25.000 créditos al finalizar en primera posición cada carrera y una jugosa cuantía al final de la Liga. Y, por supuesto, algunos de los coches más potentes de todo el juego.

En la siguiente página podéis encontrar todos los datos relativos a estas competiciones.





LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
LIGA EUROPEA				
IB	Apricot Hill	591hp	10.000 créditos	[R]Castrol Supra GT '96
IB	Grand Valley	591hp	10.000 créditos	[R]Zexel Skyline GT '97
IB	Roma City Course	591hp	10.000 créditos	[R]Kure R33 GT '97
LIGA DEL PACÍFICO				
IB	Mid-Field	542hp	10.000 créditos	[R]Nissan 300ZX GTS '97
IB	Seattle City Course	542hp	10.000 créditos	[R]Mazda RX-7 LM Edition
IB	Laguna Seca	542hp	10.000 créditos	[R]Drag 180SX



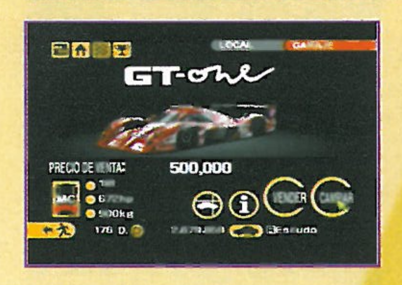






LIGA MUNDIAL DE GRAN TURISMO				
IA	Trial Mountain	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Laguna Seca	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Apricot Hill	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Roma City Course	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Midfield Raceway	sin límite	25.000 créditos	(*)

(*) Como sucede en las competiciones más largas de los Eventos Especiales, las cinco carreras se disputan de forma consecutiva, sin poder salvar entre una y otra. Si al finalizar el quinto circuito quedamos primeros, obtendremos una bonificación de 150.000 créditos y uno de estos cuatro coches: [R]Castrol Mugen NSX GT '99, [R]R390 GT1 LM Race Car '99, [R]Calsonic GT-R GT '99, [R]GT-ONE '98. Para conseguir los restantes modelos, tendremos que volver a participar en la Liga Mundial.









EL COCHE DEFINITIVO

En casi todos los simuladores nos encontramos con un vehículo que cuenta con una velocidad y una aceleración punta muy superiores a las del resto de coches. En el caso de *Gran Turismo 2* estas dos características, esenciales para alzarse con la victoria, cobran forma en el impresionante Escudo Pikes Peak Version, del fabricante Suzuki.

Este increíble bólido es, además, sumamente manejable, sobre todo si tenemos en cuenta la velocidad máxima que puede llegar a alcanzar (unos 340 K/h), lo que permite apurar las curvas de manera excepcional. Por si esto fuera poco, este modelo puede participar en los eventos de tierra, destapándose como uno de los vehículos más capacitados para enfrentarse a cualquier tipo de competición.

Pero, como todo lo bueno, tiene algunos pequeños inconvenientes... El primero, y más obvio, es que sólo podremos conducirlo en los eventos de tierra y en las pruebas sin límite de potencia, ya que sus 981 caballos son capaces de dejar atrás a cualquier otro modelo que aparezca en el juego.

En segundo lugar, su elevado precio nos obligará a participar en numerosas carreras y a vender los coches que en ellas obtengamos. Y es que eso de reunir dos millones de créditos no es una tarea sencilla.

Pero, para que veáis que somos buenos, vamos a descubriros una forma rápida de conseguir esta cantidad. Si participáis en cualquiera de los circuitos de los Campeonatos Regionales Internacionales con el modelo Skyline R30 Silhouette Formula obtendréis un vehículo que, una vez vendido, os reportará 250.000 créditos del ala. Si repetís este proceso 8 veces... ahí tenéis los 2 kilitos. De nada.

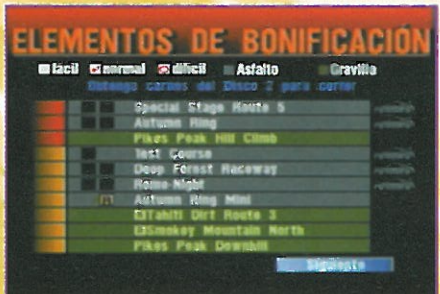






UNA NUEVA OPCIÓN EN EL DISCO ARCADE







El disco Arcade Mode también encierra un par de curiosidades que, cómo no, también os vamos a desvelar.

La primera de ellas es que para acceder a todos los circuitos es necesario conseguir las 6 licencias en el disco GT Mode. De esta forma, y de manera progresiva, a medida que nos hagamos con las licencias B, A, Internacional C, Internacional B, Internacional A y Especial, se irán abriendo todos los tramos y circuitos, incluidos los de los eventos de tierra.

En segundo lugar, cuando completéis con éxito la Liga Mundial de Gran Turismo, y tras recibir la merecida recompensa, podréis observar un breve mensaje que anuncia una nueva opción en el disco Arcade Mode. Tras cambiar de disco, y esperar a que la consola termine de cargar los datos de la tarjeta de memoria, podréis entrar en la opción Bonificaciones. Justo al final del listado de circuitos encontraréis una opción, llamada "Siguiente", que nos da paso a una secuencia de video con los títulos de crédito del juego. Esta secuencia es, sin duda alguna, todo un homenaje al mundo de la competición profesional.

CÓMO MEJORAR CUALQUIER MODELO DE LA FORMA MÁS SENCILLA









Si os habéis fijado, casi todos los coches que obtenemos en los Eventos Especiales (dejando a un lado el manejable Clio 16V) son japoneses.

Por tanto, aquellos que quieran tener un coche europeo pueden tener ciertos problemas a la hora de adentrarse en la tienda de repuestos.

Por esta razón, hemos configurado una lista con las piezas que casi todos los coches pueden soportar y otras más específicas, con las que podréis acceder, por ejemplo, a los Eventos de Tierra.

• Opción Motor:
Las primeras mejoras que debéis realizar se encuentran dentro de la opción Motor. Por poco más de 8.000 créditos podéis haceros con el **Ordenador** y el **Rectificado de asiento de válvulas**.

• Submenú Turbo:
En segundo lugar os deberíais hacer con alguna de las fases del **kit Turbo** y con un **Intercooler deportivo**. El precio de estas piezas varía dependiendo de la fase del turbo y el modelo, pero rondará los 40.000 créditos.

• Silenciador:
La siguiente compra debería ser el **silenciador** y el **filtro de aire de competición**, que se venden de forma conjunta e inseparable. Su precio también oscila, pero no es normal que supere los 8.000 créditos.

Si el motor de vuestro coche no es de aspiración atmosférica (como el de los NSX), éstas son casi todas las mejoras de potencia que podéis efectuar.

Las siguientes compras pueden variar dependiendo de la potencia conseguida, pero no deberíais dejar de tener en cuenta algunos elementos de la **Transmisión**, como por ejemplo, el **Volante Motor** de competición (para conseguir una mejor aceleración) o el **Eje de transmisión de carbono**. Con estas dos piezas conseguiremos mejorar la estabilidad de nuestro modelo por una suma aproximada de 8.000 créditos.

Para terminar con las mejoras básicas, el **Kit de frenos sport** y el **Regulador de Frenada** os permitirán apurar vuestras deceleraciones sin perder el control del vehículo. Os podéis hacer con ambas piezas por unos 15.000 créditos.

Para terminar con las modificaciones, aquellos que quieran presumir de coche pueden adquirir, dentro del submenú Otros, las tres fases de la **Reducción de peso** y las **Modificaciones** de vehículos de competición por algo más de 100.000 créditos.



Si lo vuestro no es la mecánica, podéis optar por comprar un modelo preparado para la competición.



No todos los modelos tienen disponibles todas las piezas y repuestos.

Como hemos dicho, esto es un capricho... como las llantas de aleación que podéis comprar en la Venta de Ruedas (menú principal del juego).

No todos los coches aceptan estas piezas, pero si lo hacen, este es el orden de compra que deberíais seguir.

Como curiosidad final, os diremos que no todos los modelos pueden competir en los Eventos de Tierra, más conocidos como Rally. Para averiguar si podéis competir en estas pruebas, sólo tenéis que entrar en el submenú Neumáticos de la tienda de repuestos y comprar los Neumáticos de tierra. Si la pieza existe, os costará pagar 12.500 créditos, pero tendréis acceso ilimitado con ese vehículo a todos estos Eventos.



Dentro de la opción Neumáticos existe una opción para comprar neumáticos preparados para los Eventos de tierra. No todos los coches los tienen.



Estos neumáticos resultan caros, pero si equipáis a vuestro coche con ellos os aseguraréis la participación en todos los Eventos de Tierra.

¿MODELO ESPECIAL O COCHE MEJORADO?

Dependiendo de muchos factores, hay ocasiones en las que comprar un modelo especial resulta mucho más caro que hacerse con un vehículo normal y adquirir todas las piezas necesarias para aprovechar su potencial. Por menos de la mitad de lo que cuesta un modelo preparado para la competición, es decir, los que tienen una [R] delante del nombre, podemos conseguir un coche con casi el mismo número de caballos, aunque nunca conseguiremos igualar su potencia.



Así por ejemplo en el caso del New Beetle, o nuevo "escarabajo" para los amigos, podemos obtener una potencia máxima de 370 caballos realizando todo tipo de ajustes con un coste total que no supera los 250.000 créditos, mientras que si compramos el modelo especial, previo pago de 500.000 créditos, obtendremos una potencia total de 424 caballos. Queda fuera de toda duda que dentro de todos estos ajustes también incluimos las tres reducciones de peso y las modificaciones de vehículos de competición, lo que nos da como resultado un coche de competición.

Por eso, si tenéis problemas de dinero, lo mejor es salvar la partida y hacer todo tipo de pruebas para comprobar si realmente os merece la pena comprar un modelo especial, o bien realizar todo tipo de ajustes con distintas piezas para conseguir una potencia óptima con un coste mínimo. ¿Que no compensa? Pues cargad la partida salvada.

CONSEJOS PRÁCTICOS









• Procurad **conseguir todas las licencias cuanto antes**. Sin ellas sólo podréis competir en un par de competiciones, las que menos dinero tienen como premio.

• A la hora de comprar piezas, dependiendo del dinero que tengáis, es recomendable **fijarse en el incremento de potencia**, ya que dos repuestos con el mismo aumento de caballos puede costar el doble uno que otro.

• Una vez comprados y montados los repuestos, es posible que vuestro vehículo **supere el límite de potencia** de una carrera. Como en el menú Local no existe una opción para configurar los vehículos, sólo podréis reducir vuestra potencia entrando en una carrera con un tope superior. Antes de comenzar, podréis entrar en el submenú Configuración, donde podréis ajustar las piezas a vuestro antojo. Después, sólo tenéis que abandonar la carrera y entrar en la que no podíais.

• Es muy recomendable **dar una vuelta de prueba** antes de comenzar una carrera, ya que todos los circuitos tienen algunos tramos complicados. Cuantas más veces los probéis, más sencillo os resultará quedar los primeros.

• Si queréis conseguir **dinero de forma rápida**, podéis repetir cualquier carrera de los Eventos Especiales cuantas veces queréis. Si quedáis primeros, obtendréis una serie de créditos, siendo posible además vender el coche que os den como premio. Para vender el modelo que hayáis obtenido como premio, tan sólo tenéis que entrar en el menú Local, entrar en el Garaje y seleccionar el coche que acabamos de conseguir. Junto a la opción cambiar se encuentra la de Vender, y justo debajo del coche, los créditos que obtendremos con la venta.

• Si os quedáis atrancados en los eventos especiales, podéis **probar suerte en la Liga GT**. Apenas conseguiréis coches como premio, pero si unos cuantos créditos.

Theme Park World

Un parque de atracciones a tu medida

¡Bienvenido a tu parque de atracciones! Para que conozcas a la perfección el juego, lo primero es que pruebes el modo parque de práctica donde aprenderás cómo montar las atracciones, las casetas, etc. La finalidad de *Theme Park World* es conseguir la mayor cantidad de Billetes de Oro para abrir las 8 islas temáticas y poder comprar una videocámara, con la que podrás utilizar el parque como un visitante más. Necesitarás 1 billete de oro para poder entrar en los primeros tres parques, y 2 billetes para el resto. Por lo demás, si has jugado a *Theme Hospital*, todo te resultará familiar. Deberás contratar a gente que se ocupe del mantenimiento del parque, investigar nuevas atracciones, vigilar tus cuentas...

LOS DETALLES

Aparte de las atracciones, hay algunos elementos que deberás tener en cuenta si quieres que tu parque funcione a la perfección.

• El primero, es saber de qué tipo de **personal** dispondrás en las "islas temáticas", ya que ellos te resolverán un montón de problemas si sabes contratarlos y tenerlos contentos.

• Para empezar, es muy importante que tengas en cuenta a los imprescindibles **investigadores**; su trabajo será **descubrir nuevas atracciones**, tiendas, accesorios y actualizaciones para que tu parque no se quede demasiado anticuado. Te aconsejamos que antes de abrir el parque investigues desde tu **portátil** (lo abrirás con el botón círculo) nuevos juegos para que los niños no se aburran demasiado mientras terminas de construir tu parque temático.















• También hay que tener en cuenta a los **mecánicos**; ellos serán los que **reparen** las máquinas cuando se hayan estropeado y los que se encarguen de **actualizar** las que se hayan quedado viejas.

• Además deberás contar con el **personal de la limpieza** para que tengan acondicionadas todas las instalaciones y mantengan los servicios en buen estado.

• **Los guardas** ayudarán a que los niños no se metan en líos y, junto con las **cámaras de seguridad**, ayudarán a tener **vigilado** todo el parque, lo que te librará de problemas.

• Y por último, y no por ello lo menos importante, son los **animadores**; con ellos elevarás el **grado de felicidad** de los niños que estén en el parque y ayudarás a que las colas de las atracciones sean **menos aburridas**.

Deberás **entrenar** a todo este personal para que estén más contentos y para que hagan **mejor su trabajo**. Recuerda que todo esto te ayudará a conseguir más billetes de oro, y de eso es de lo que se trata, ¿no?

LOS VISITANTES







Para saber cómo anda tu parque, nada más sencillo que accionar tu portátil y elegir la opción de la que desees información. Aparte de esto, cada dos por tres tu Asesor aparecerá para darte pequeños consejos y para informarte de las opiniones de los niños y de tus empleados. Además podrás ver que cada niño lleva encima de su cabeza unos símbolos que expresan su estado de ánimo. Estas son los estados más frecuentes entre los visitantes:

• La **cabeza amarilla** significa que todo va sobre ruedas, que el niño se lo está pasando en grande, que le gusta tu parque.

• La **cabeza naranja** quiere decir que tu parque no marcha demasiado bien; no se lo está pasando mal, pero nada de lo que has creado le ha sorprendido.

• Una **cabeza azul** es sinónimo de que algo no marcha bien. El niño en cuestión está triste y eso no se debe permitir en un parque de atracciones.

• La **cabeza roja** es señal de que el niño está deseando largarse, que se aburre como una ostra y piensa que ha tirado el dinero a la basura.

• Una **cabeza verde** significa que el niño está enfermo. Quizá alguna de tus atracciones sea demasiado fuerte.

Aparte de las cabezas, aparecerán otros símbolos junto a los niños que visiten tu parque, y en todos estos casos pueden reflejar otro tipo de necesidades que no sean la diversión. Estos son los más frecuentes:

• Una **hamburguesa** indica que has construido pocas tiendas de comida, y que los niños tienen hambre.

• Un **vaso con pajita** significa que los visitantes tienen sed, así que si no quieres que se vayan a otro parque, construye más puestos de bebidas.

• Si aparecen la hamburguesa y el vaso **juntos**, significa que eres un rácano y que no te has gastado ni medio real en tiendas.

• Si en lugar de estos objetos ves el símbolo de los **servicios**, el niño nos estará avisando de que el parque no cubre sus... necesidades fisiológicas.

• El **reloj de arena**, por su parte, nos avisará de que los niños están hartos de hacer cola en la puerta de las atracciones, así que pon en marcha a tus animadores y, desde el portátil, acorta la duración de la atracción.

• Una **mano con el pulgar hacia arriba** indica que los precios que has puesto en la entrada y en las tiendas son muy baratos, por lo que puedes apretarles un poco las tuercas para sacarles los cuartos...

• Y si la mano aparece con el **pulgar hacia abajo**, es que eres un poco carero y no estarán dispuestos a pagar lo que pides. Te toca bajar un poco los precios.

• Por último, si ves que aparecen **motitas de polvo**, querrá decir que eres más guarro que las arañas y no te has gastado ni un duro en personal de limpieza. Ya sabes, a invertir en limpiadores...







LA VIDEOCÁMARA



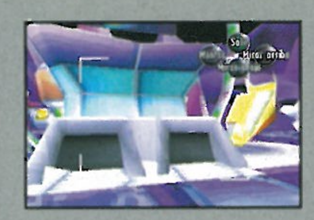

Para poder comprar la videocámara y disfrutar de sus ventajas, deberás ganar, al menos, **cuatro billetes de oro**. Una vez los hayas conseguido, sólo tienes que abrir tu **portátil** y escoge la opción "Billetes de Oro".

En la pantalla aparecerá el número de billetes que tienes en total y la famosa videocámara. Selecciónala y pulsa aceptar para poder

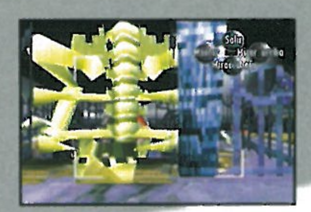


entrar en un nuevo y divertido modo de juego.

Para poner en marcha la videocámara, bastará con que **aprietes R2** en la pantalla principal de juego,



y después podrás **moverte libremente por el parque**, lo que significa que puedes subir en todas las atracciones, entrar en todas las casetas y disfrutar de las



montañas rusas como si fueras un visitante más. Además, gracias a esta opción podrás ganar, en ciertas casetas, nuevos billetes de oro. ¡Diviértete!

CONSEJOS



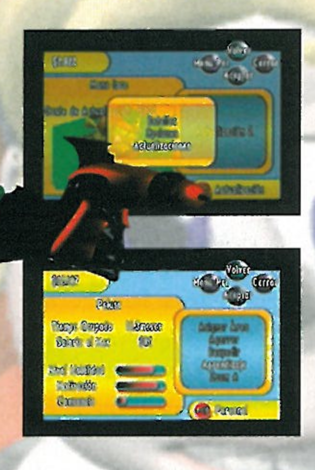
Antes de empezar a darte consejos deberás tener en cuenta los siguientes puntos para conseguir **billetes de oro**. Aparte de hacer todo lo que explicamos a continuación, no tendrás más que seguir una serie de pautas generales de comportamiento como:

- **Mantener el parque bien vigilado**, tanto por guardas como por cámaras de seguridad.



- Tener el parque **bien diseñado**, con caminos claros para que los niños no se líen, y con objetos decorativos para que quede más bonito y resulte más agradable a los visitantes.
- **Poner papeleras** al lado de cada tienda para conseguir que el parque esté limpito.
- **Actualizar la mayoría de las atracciones** para tener un parque siempre a la última moda y sorprender a los visitantes.

Si haces esto en los distintos parques conseguirás **premios** en





forma de medallas y de billetes de oro.

Cambiando de tema, vamos a darte unos consejos básicos:

- Cuando abras un nuevo parque, antes de empezar a construir nada, coloca **investigadores** para que vayan descubriendo nuevas atracciones, casetas, tiendas...
- Como lo primero que podrás diseñar serán atracciones corrientes, piensa en **dejar espacio** para las pistas y las montañas rusas que al final son las más atractivas.
- Según vayas construyendo nuevos juegos, recuerda que debes **actualizarlos** para que los niños no se aburran demasiado pronto.
- Cuando te dispongas a **contratar al personal** del parque, empieza haciéndolo de dos en dos, es decir, dos guardas, dos animadores, dos mecánicos.
- Después de elegir al miembro del personal de este modo, en lo mejor que podrás invertir será en **animadores**, ya que en un parque de atracciones no se puede permitir que los niños se aburran.
- Recuerda que deberás **entrenar al personal** del parque, no ya sólo para que estén contentos y no amenacen con huelga, sino también porque harán mucho mejor su trabajo y tardarán menos en realizarlo.
- Cada dos por tres, el **Asesor** del parque te dirá cómo marchan las cosas. En ocasiones puede resultar demasiado pesimista, pero deberás hacerle caso si quieres que tus parques vayan sobre ruedas.
- Todo, absolutamente todo, lo podrás realizar desde el **portátil**. Las informaciones sobre el personal, las tiendas, las investigaciones, el estado financiero...
- En muchas ocasiones, el Asesor te repetirá que la entrada del parque es una ganga y que puedes pensar en subir el precio, pero no lo hagas de golpe. **Sube el precio** de la entrada de 20 en 20 para que los niños no se den cuenta de las subidas.
- Lo mismo puede pasar con las tiendas y casetas.





Recuerda que podrás cambiar **el precio y la calidad** de las cosas que vendas; pero tampoco te pases que no queremos a ningún niño enfadado ¿verdad?

- Todos los objetos, tiendas, personal, atracciones... todo lo tendrás limitado; así que deberás pensar muy bien **dónde colocar** las cosas para que tu parque sea...ma-ra-vi-llo-so.
- Al construir las **montañas rusas**, recuerda que cuantas más curvas tenga, más subidas y bajadas y más inclinación, los niños se lo pasarán mejor.

EL MUNDO PERDIDO: MUNDO PREHISTÓRICO









Para entrar en este parque no necesitarás ningún billete de oro, es decir, que el primer parque te saldrá gratis, pero no te acostumbres porque para entrar en los demás deberás gastarte por lo menos uno de los billetes deseados.

Al entrar en la isla, verás en tu lista de mensajes (pulsando L2) los objetivos principales de este parque. Estos objetivos suelen repetirse, con algunas modificaciones, en casi todos los parques. Lo único que cambia, por regla general, es la cantidad que te pedirán para conseguir los billetes.

Estos son los objetivos que deberás cumplir para conseguir los billetes de oro de este parque:

- Alcanzar un total de 100 visitantes.
- Mantener abierto el parque durante 1 año.
- Conseguir unos ingresos de 2000 antes de seis meses.
- Tener a 200 visitantes en el parque al mismo tiempo.
- Conseguir un nivel de felicidad del 75% cuando haya más de 150 visitantes en el parque al mismo tiempo.
- Conseguir unos beneficios anuales de 15.000.
- Atraer a 350 visitantes en seis meses.
- Tener todas las opciones construidas, investigadas y actualizadas.
- Construir una montaña rusa grande y alta.
- Construir una pista de karts que produzca una excitación de 90.
- Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
- Poseer 3000 unidades de tierra.
- Construir sobre 2000 unidades de tierra.

Cuando hayas realizado todos estos objetivos, podrás entretenerte con una serie de retos, como por ejemplo:

- Vender 30 bebidas en 60 días.
- Conseguir, en menos de 60 días, que el 15% de los niños lleven globos.
- Vender 150 regalos en menos de 90 días.
- Construye una pista de karts con 4 cruces en menos de 30 días.

Al abrir este parque verás que tienes pocas cosas que poner; por eso te aconsejamos que lo primero es investigar más atracciones antes de aventurarte a que lleguen los niños. Te encontrarás con dos atracciones: Mono Loco y Carreras Rocosas, y con dos casetas: Arcada y Dinocarrera.



Mientras las colocas, será mejor que los investigadores averigüen qué otras atracciones puedes utilizar en este parque. Así ganas tiempo. Cuando tengas por lo menos dos atracciones más y otra caseta, abre el parque para que los niños vayan jugando.

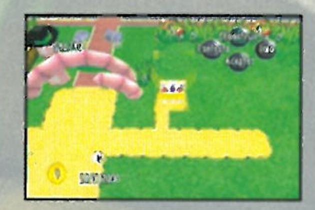




MUNDO FANTÁSTICO: TIERRA DE SUEÑOS

Para entrar en este parque escoge la opción que hay a la derecha de la primera isla. Abrirlo te costará un billete de oro. Al igual que en el anterior, el Asesor te dará la bienvenida y acto seguido aparecerán los tres objetivos principales del parque. Pero como ya sabes, hay más billetes escondidos. Para conseguirlos deberás:

- Llegar a 150 visitantes.
- Conseguir unos beneficios de 3000 en los seis primeros meses.
- Mantener el parque abierto durante 1 año.
- Tener a 300 visitantes en el parque al mismo tiempo.
- Conseguir un nivel de felicidad del 80% cuando haya 150 visitantes en el parque al mismo tiempo.
- Conseguir unos beneficios anuales de 20000.
- Atraer a 400 visitantes en menos de seis meses.
- Construir una pista de karts que produzca un nivel de excitación de 90.
- Construir, investigar y actualizar todas las opciones.
- Construir una montaña rusa alta y grande.
- Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
- Poseer 3000 unidades de tierra.
- Construir sobre 2000 unidades de terreno.









Cuando hayas realizado todos estos objetivos, este mundo te propondrá una serie de retos:

- Consigue que tu personal tenga un nivel de felicidad de 50 durante 60 días.
- Mantén los baños limpios al 20% durante 90 días.
- Vende 100 helados en 60 días.
- Vende 100 disfraces en 60 días.

Al entrar en la isla temática, podrás ver en tu lista de atracciones: El Árbol Mareante, Salto Gelatinoso y Tiro de Flamencos; y en tu lista de casetas: Lanzamiento de Frutas. Recuerda investigar mientras colocas los juegos en el parque. Cuando descubras por lo menos otra atracción más y un par de casetas, ya podrás abrir el parque. Pero no pares de investigar o te irá realmente mal.

HALLOWEEN: EL REINO DEL TERROR

Para poder entrar sólo necesitarás un billete de oro. Este parque está a la izquierda de la isla principal.





Tras la bienvenida podrás consultar los objetivos principales del parque. De cualquier forma para conseguir más billetes de oro tendrás que:

- Conseguir un total de 100 visitantes.
- Tener unos beneficios de 2000 en seis meses.
- Mantener el parque durante al menos 1 año abierto.
- Tener a 200 visitantes al mismo tiempo en el parque.
- Conseguir un nivel de felicidad del 75% cuando tengas a 150 visitantes al mismo tiempo en el parque.
- Conseguir unos beneficios anuales de 15000.
- Atraer a 350 visitantes en seis meses.
- Investigar, construir y actualizar todas las opciones.
- Construir una pista de karts con un nivel de excitación de 90.
- Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
- Poseer 3000 unidades de tierra.
- Construir sobre 2000 unidades de terreno.

Cuando hayas realizado estos objetivos, podrás entretenerte con otros retos:

- Vende 30 hamburguesas en 60 días.
- Consigue que 150 niños nuevos visiten tu parque en los próximos 180 días.
- Consigue que 100 niños visiten el parque en 30 días.

En tu lista de atracciones estarán: Resbalón de Ojo e Insecticida; y en la lista de casetas verás sólo: Arcada (diferente a la de antes). En este parque debes investigar más de dos atracciones para





abrirlo. Recuerda que podrás colocar más de una caseta, es decir, si quieres construir Arcada más de dos veces, lo puedes hacer.

ZONA ESPACIAL: LA FRONTERA FINAL

Para entrar en este parque necesitarás dos billetes de oro, pero tendrás que cerrar unos de los parques que has construido. Por desgracia, no se pueden tener más de tres parques abiertos al mismo tiempo, así que escoge el que te haya salido peor y adéntrate en el mundo espacial.





Para conseguir los billetes de oro deberás:

- Conseguir que 250 personas visiten tu parque.
- Alcanzar unos beneficios de 2500 en de seis meses.
- Mantener el parque abierto durante dos años.
- Tener 350 visitantes al mismo tiempo en el parque.
- Conseguir un nivel de felicidad del 85% cuando hayan 150 visitantes al mismo tiempo en le parque.
- Conseguir unos beneficios anuales de 30000.
- Atraer a 500 visitantes en seis meses.
- Construir, inventar y actualizar todas las opciones.
- Construir una pista de karts que produzca un nivel de excitación de 90.
- Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
- Tener 3000 unidades de terreno.
- Construir sobre 2000 unidades de terreno.







Cuando hayas realizado estos objetivos, podrás entretenerte con:

- Vender 200 bolsas de patatas en 90 días.
- Consigue que el 15% de los visitantes de tu parque lleven disfraces en menos de 60 días.
- Consigue que todos tus mecánicos mantengan un nivel de habilidad del 50% durante los próximos 60 días.
- Consigue que las casetas obtengan unos beneficios de 500 en 60 días.

En esta ocasión las listas de casetas y atracciones será muy pobre. Como atracción tendrás Criatura Cráter y como caseta Barrenero Ovni. Entrena a tus investigadores antes de que empiecen a trabajar, así irán más rápidos y perderás menos tiempo en abrir tu parque con tranquilidad.

OTROS PARQUES

Y ahora viene lo gordo. Los cuatro parques que hemos analizado te habrán servido para practicar y aprender a construir atracciones. Ahora deberás realizar un nuevo intento para acabar el juego.

Los mismos parques temáticos aparecerán ahora con nuevos nombres y nuevos atracciones. Vamos, que sólo tienen en común los temas de los que tratan. Los cuatro parques son:

- El Mundo Perdido: El Parque Olvidado.
- Halloween: Mundo Fantasma.
- Mundo Fantástico: La Isla Encantada.
- Zona Espacial: Parque Estelar.

Para entrar en ellos deberás gastarte dos billetes de oro; además recuerda que no puedes tener más de tres parques abiertos al mismo tiempo. Puedes cerrar todos los demás, cuando estés preparado y empezar con estos cuatro, más difíciles,con retos y objetivos mucho más complicados que en los primeros. La cantidad de visitantes que deberás conseguir será mucho mayor en cada uno de los parques. Así que, tranquilos muchachos que aquí hay juego para rato.





Syphon Filter 2

Mi nombre es Logan, Gabriel Logan



Una vez más, nuestro amigo Gabe tiene que enfrentarse a la Agencia, una organización criminal que extiende sus tentáculos en todas direcciones, manipulando a personas y medios para poner las cosas a su favor. Pero esta vez es algo personal: la vida de Lian Xing pende de un hilo y tú no lo puedes permitir. Sí, ya sabemos que son muchos y que además van armados hasta los dientes, pero ellos no tienen la ventaja que tú tienes ahora entre las manos. Aprovéchala.

MISIÓN 1: MONTAÑAS ROCOSAS

Tras un vuelo un poco movidito, saltarás en paracaídas para aterrizar en las Rocosas. Intenta mantenerte en el aire lo máximo posible para poder llegar a lo alto del bloque de piedra que hay junto a la hoguera del fondo. Allí arriba hallarás una **H11** (bonita arma). Baja con cuidado al lado de tus hombres y, tras la charla, ve hacia el sudoeste.

Allí encontrarás un soldado que tendrás que seguir por un túnel. Cuando salgas de dicho túnel, verás una hoguera al fondo, bajo otro túnel. Por este último podrás llegar hasta **Chance**, que te espera junto a una catarata. No te acerques todavía a él y ve hacia la grieta del suelo. Descuélgate y avanza lateralmente hasta que estés sobre la entrada de una cueva. Suéltate y al fondo encontrarás otra **H11**. Además, desbloquearás el escenario de la Montañas Rocosas en el modo de dos jugadores. Regresa junto a Chance para obtener el



transponedor (Checkpoint).

Teresa te informará de que unos paracaidistas de la Agencia caerán sobre ti en unos instantes. ¡Qué puntualidad!, ahí los tienes. Mata alguno de ellos y recoge la **M-16**. Retrocede por el túnel por el que llegaste hasta aquí y verás como éste queda bloqueado por unas rocas. Ahora no tendrás más remedio que obtener un poco de **C-4** y despejar la entrada de la cueva. (**Checkpoint**).

Sal del túnel y verás como te rodean unos paracaidistas. Reparte plomo y recoge la munición que dejen, pero no te entretengas mucho porque no pararán de salir.

Debes ir hacia el Este, donde hallarás, junto a una hoguera, un **chaleco antibalas**. Si miras en el precipicio de la derecha,



descubrirás un **táser**.

Ahora ve al Sur (mira el mapa para orientarte mejor) y acaba con 3 o 4 terroristas. Busca la roca más alta y sube para usar el **transponedor**.

Es hora de buscar el **C-4**. Encontrarás el explosivo en el lugar donde aterrizaste con el paracaídas, así que ve hacia allí acabando con todo el que se interponga en tu camino. Al llegar a ese punto te dará la bienvenida un grupo de cuatro paracaidistas. Mátalos y coge del cadáver de uno de tus hombres el **C-4**. (**Checkpoint**).

Regresa al túnel, enfrentándote a unos cuantos malhechores, y coloca el explosivo en las rocas. Corre para alejarte de la explosión y luego prosigue por el túnel hasta que Teresa contacte contigo. (**Checkpoint**).



Aprovecha tu corta estancia en el aire e intenta llegar hasta la cima de la roca de enfrente. Allí encontrarás algo de artillería pesada.

No te pares ni un segundo y dispara al tipo que aterrizará justo a tu derecha o te lanzará una granada. Luego acaba con los demás paracaidistas desde una posición segura y avanza saltando la grieta. Continúa por otro túnel hasta llegar al fondo. (**Checkpoint**).

Sigue por un pasillo a la izquierda hasta salir al exterior. Esa frase de "disparo a la cabeza" que hay sobre ti, significa que en breves segundo estarás muerto como no te muevas muy rápido.

Ve hacia la pared de la derecha para cubrirte y luego hacia los dos soldados aliados que hay apostados junto a los árboles. Momentos después saldrán a proporcionarte cobertura mientras que tú corres hasta detrás de una roca alta que hay a la derecha. Desde esta posición podrás acabar con los dos francotiradores disparándoles a la cabeza (uno está casi encima tuyo, y el otro a la derecha), aunque no sin sufrir un poco para conseguirlo. (**Checkpoint**).

Cuando la zona quede despejada, sube al montículo donde se encontraba uno de los francotiradores y coge su munición y unas **granadas** de una caja. Avanza por una pasarela y, un poco más adelante, oirás unos disparos. Unos cuantos terroristas han caído sobre tus chicos y los están friendo a tiros. Da media vuelta y apunta a la cabeza de los terroristas para acabar con ellos, ya que llevan chalecos antibalas. Después continúa por donde ibas y ¡oh,oh!



Busca cobertura rápido si no quieres caer fulminado.



Acostúmbrate a usar el mapa. Así evitarás dar muchas vueltas.



Para descubrir el primero de los secretos, entra en esa cueva.

MISIÓN 2: BASE AÉREA MCKENZIE

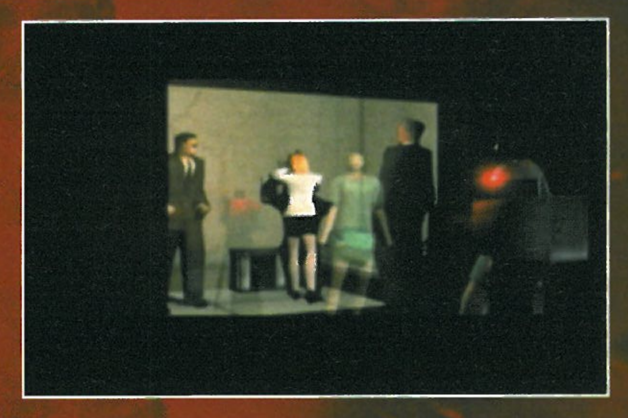
En esta ocasión controlas a Lian Xing y tienes que huir de la base antes de que el virus te deje inconsciente. Observa la cuenta atrás encima del radar, a la izquierda. Tienes ese tiempo para encontrar una inyección de adrenalina. Sin perder un segundo, sal por la puerta cuando pase el guardia y avanza agachado. Gira la primera a la derecha y pégate a la pared derecha hasta oír una conversación en el pasillo de enfrente.

Aguarda quieto junto a la pared a que pasen los malos. Ahora corre a la habitación de la que salió la científica para hacerte con la adrenalina. (**Checkpoint**).

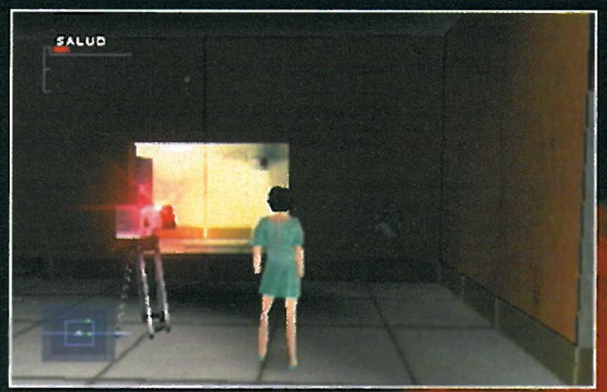
Sal de la sala y ve hacia la izquierda, hasta la esquina. Ten cuidado porque a la derecha hay dos guardias, aunque sólo el del fondo puede verte si cruzas el pasillo.



Es imprescindible que seas lo más silencioso posible.




Coge la adrenalina si quieres continuar con la misión.



Tras ver como acaban con Phangan, pulsa el botón que hay a tu derecha, en la pared.



Corre a por ese militar antes de que dé la alarma. Si lo hace, tendrás a toda la base sobre ti y eso no es nada recomendable.

Espera a que se aleje y pasa agachado al hueco de la pared de enfrente. Continúa por ese pasillo hacia el Norte. Antes de ir hacia el Oeste, espera a que el guardia que hay en el pasillo se aleje. Avanza agachado detrás suyo hasta que veas una habitación en la pared de la izquierda a la que poder pasar. (**Checkpoint**).

Tras una animación, pulsa el interruptor que hay a la derecha del cristal y éste se abrirá. Pasa por él y sal de la habitación por la otra puerta. Sigue por el pasillo que hay enfrente, un poco a la derecha. Camina un poco más y espera en la siguiente esquina. Verás a un soldado que sale al exterior por una puerta al fondo tras hablar con otro soldado, situado tras una ventanilla. Cuando se vaya, avanza hasta poder girar a la derecha, y agáchate al pasar por la ventanilla. Coge tu equipo de una de las taquillas y escucha lo que dice Teresa. (**Checkpoint**).

Usa el táser con el soldado, pero con cuidado de no tocarle o saltará la alarma. Acciona el interruptor de la pared y corre hacia la puerta de salida del pasillo, que sólo permanecerá abierta unos instantes.

Cuando bajes unas escaleras, corre a ocultarte en uno de los huecos de la pared de la izquierda antes de que te pille el guardia que hace la ronda. Cuando esté de espaldas a ti, déjalo inconsciente con el táser antes de que termine de hablar por el interfono y dé la alarma. Ahora ve hacia la esquina y camina con sigilo detrás de otro militar para dejarlo K.O. No te queda más que avanzar hasta el final para acabar el nivel.

MISIÓN 3: INTERESTATAL 70

Cuando Chance empiece la maniobra de distracción, corre por el túnel esquivando las balas de los terroristas. Cuando llegues al camión, rodéalo por el lado derecho y sube rápidamente a la parte de atrás. Ahora tienes algo con lo que contestarles a los terroristas, así que hazlo. Regresa rápido a la entrada del túnel y ayuda a Chance a librarse de los soldados (cuidado con el que hay encima de la entrada). (**Checkpoint**).

Entra de nuevo en el túnel y observa la puerta que hay a la izquierda. Entra por ella y dirígete a la izquierda para descubrir una caja con unos **prismáticos**. Gabe dirá "de acuerdo", lo que significa que has desbloqueado un nuevo escenario en el modo de 2 jugadores, en este caso las Cuevas.

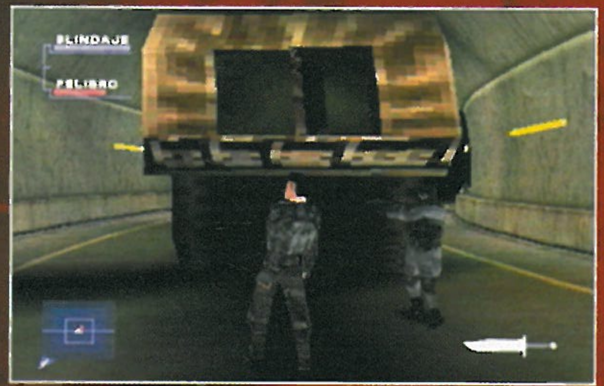
Vuelve al túnel y prosigue hasta que unos avispados terroristas con chalecos os rodeen. Ni corto ni perezoso, Gabe cogerá un improvisado **lanzallamas** y tendrás que ayudarle a que los soldados logren un mejor bronceado. Cuando Chance te advierta sobre unos tipos a tu espalda, gira hacia la derecha si no quieres dejarlo a él también carbonizado. (**Checkpoint**).

Ahora recoge toda la **munición** que puedas y ve hasta el final del túnel con los ojos bien abiertos. Tras una corta animación, cárgate al soldado que hay pegado al jeep de un solo disparo y lograrás que los soldados que estaban escondidos, se descubran. Retrocede un poco en el momento que veas que te apuntan si no quieres tener un agujero más en la cara. Deja que Chance se encargue de algunos de los soldados y luego acaba tú con los que queden (podrás localizarlos gracias al vaho que despiden).

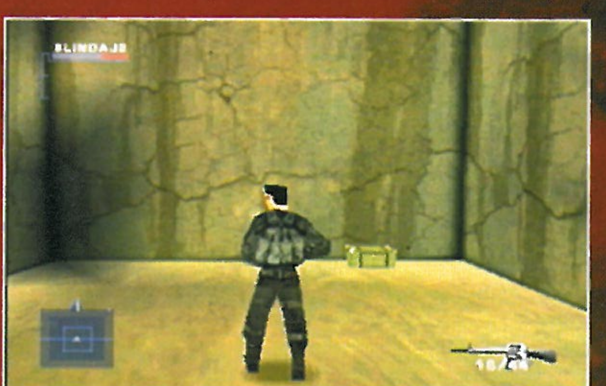
Corre al primer camión y aparecerá una nueva oleada de francotiradores. Aprovecha que los terroristas sólo están interesados en ti ("ventajas" de la graduación) y deja que Chance te eche una mano. (**Checkpoint**).

Mata al soldado que hay junto a una puerta en el siguiente túnel y continúa avanzando para descubrir que el camino está bloqueado por artillería pesada. Deja que Chance se entregue y colócate entre el camión y la pared. Cuando los terroristas empiecen a golpearle será el momento que debes aprovechar para subir a la parte de atrás del camión y hacerte con unas **granadas**. Corre a la puerta que hay al principio de ese túnel y entra para llegar a la instalación eléctrica. Usa una granada y... ¡boom! (**Checkpoint**).

Prepárate para un poco de acción y vuelve al túnel. Avanza acabando con todo el que se cruce en tu camino y recoge numerosa munición.



Justo en este punto encontrarás todo lo que necesitas para darles su merecido a los terroristas.



Coge del maletín los prismáticos y Gabe dirá "de acuerdo". Cada vez que le oigas decirlo, habrás desbloqueado un nuevo escenario.



No olvides eliminar a ese de arriba o perderás a Chance.

MISIÓN 4: PUENTE DE LA I-70







Observa la cuenta atrás que hay sobre el radar. No pierdas un segundo y descuélgate por el lado izquierdo del puente para avanzar lateralmente hasta que estés entre el jeep y el camión. Sube y sigue hasta la parte trasera del camión, esquivando a la patrulla que hace ronda a su alrededor. Allí encontrarás diverso armamento, incluida una **granada de gas**. (**Checkpoint**).

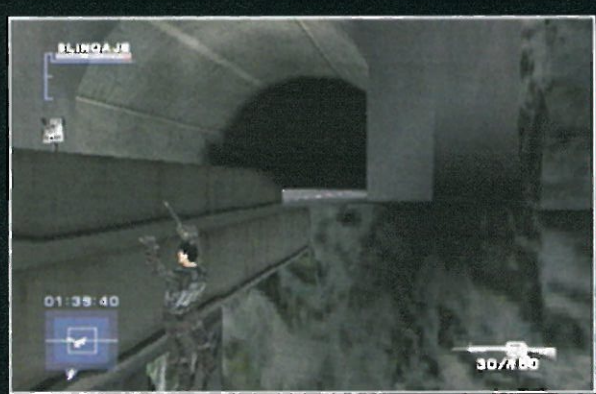
Vuelve a colgarte del puente y ve hacia el jeep. Cuando estés cerca, sube y lanza la granada de gas al jefe del comando y a su guardia. (**Checkpoint**).

Vuelve a descolgarte por el lado izquierdo del puente y avanza hasta que tengas una pasarela debajo de ti. Déjate caer para llegar hasta ella y observa al terrorista de la pasarela inferior. Equípate con el cuchillo y cae sobre él para desactivar la **primera bomba**. (**Checkpoint**).

Sube a la pasarela de arriba y avanza por la que va por el medio hasta que veas a lo lejos a otro terrorista. Usa el **rifle de precisión** para acertarle en la cara y regresa a la parte alta del puente para avanzar lateralmente mientras estás colgado. Cuando estés sobre la **segunda bomba**, déjate caer y desactívala. (**Checkpoint**).

Tras esto escucharás que han capturado a algunos de tus hombres y tendrás que rescatarlos, con vida claro. Vuelve a colgarte del puente y desplázate hacia la izquierda, casi hasta el final, justo hasta estar sobre una pasarela que queda bastante por debajo de ti.

Aterriza sobre ella y estarás encima de otro terrorista. Cae sobre él en el momento oportuno y usa tu cuchillo para deshacerte de él silenciosamente. Ahora sólo tienes que desactivar la **tercera bomba** (**Checkpoint**) y retroceder un poco para dar con la **cuarta**. (**Checkpoint**).

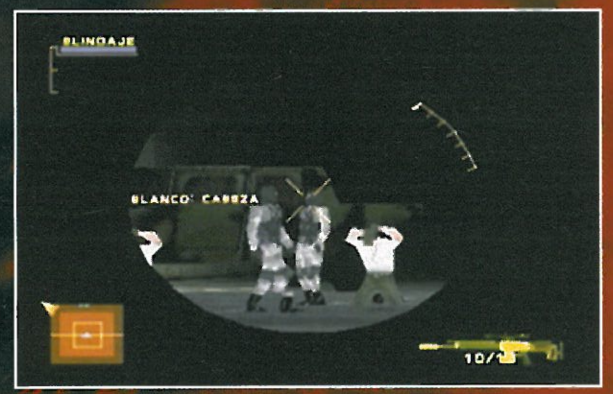


Ésa es la única forma de llegar al camión sin ser detectado, así que deslízate por la plataformas todo lo que puedas.

Ahora tendrás llegar hasta el final del puente colgado del borde y luego subir sin que te vean los soldados cercanos. (**Checkpoint**).

Camina con sigilo por el túnel hasta que veas a lo lejos a tus hombres, vigilados por dos terroristas. Tendrás que usar el rifle de precisión en sus cabezas, pero hazlo cuando se encuentren todos alineados, y podrás acabar con ellos de un único y más que certero disparo. (**Checkpoint**).

Saca el **M-16** y avanza decidido, pues tendrás que proteger a tus hombres de un grupo de soldados equipados con chalecos antibalas. Vendrán en grupos de cuatro, montados en camiones. Cada vez que veas como se acerca uno de estos camiones, cambia a la vista subjetiva y dispara rápidamente a la cabeza de los agresores. Tendrás que resistir tres oleadas antes de salir del túnel y acabar esta difícil misión.



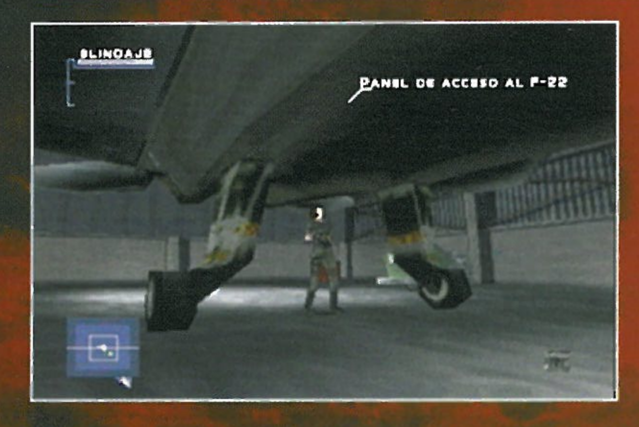
Para eliminar a los guardianes, espera a que se encuentren al mismo nivel y aprieta el gatillo.



Usa el disparo a la cabeza para mantener a tus hombres con vida. Rápido y efectivo.


Usa el cuchillo o el rifle de precisión para eliminarlos.

MISIÓN 5: BASE AÉREA MCKENZIE (II)



Otra vez en la piel de Lian Xing. Avanza un poco agachado hasta quedar detrás de uno de los arbustos. Espera que uno de los guardias se vaya y usa el táser en el otro que hace ronda. Continúa por el único camino posible y, tras la animación, pégate a la pared de la izquierda. Hay dos guardias en este patio que deberás dejar K.O. antes de poder coger el **rifle de precisión** de la parte trasera



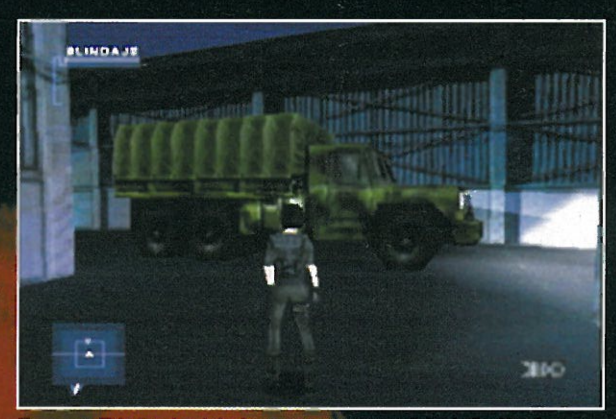





Aprovecha la confusión y entra en la torre sin problemas.



Para eliminar al piloto del F22 tendrás que entrar en el hangar, pero antes deberás pulsar este interruptor.



Tus posibilidades de victoria pasan por no ser detectado. Usa los camiones para ocultarte de las miradas de los militares.

del camión. (**Checkpoint**).

Ve hacia el Oeste y sube al bloque que hay en un rincón. Desde ahí podrás llegar a un tejadillo con una chimenea. Baja de él por el lado izquierdo (ayudándote de otro bloque) y oirás como un guardia se mosquea por el ruido que haces.

Quédate detrás del bloque y espera a que aparezca el infeliz. Ve detrás suyo y déjale inconsciente. Ahora rodea el camión pegadito a la pared y agáchate cuando vayas a doblar la esquina, ya que hay otro guardia junto a unas cajas. Sube por ellas con sigilo y déjate caer a su espalda para desearle felices sueños al oído.Sigue un poco más hasta que oigas una conversación. (**Checkpoint**).

Luego corre a ocultarte porque un policía militar se dirige hacia donde tú estás. Usa en el táser en él cuando tengas oportunidad y sigue hasta otro patio para cumplir con tu nuevo objetivo: eliminar al piloto del F-22. Para ello ve hacia la izquierda y abre un portón metálico pulsando el interruptor que hay al lado.

Sigue tranquilo hasta que entres en el hangar. Agáchate y avanza hasta estar detrás de un tanque de combustible de color verde. Desde ahí podrás hacerle un nuevo agujero en la cara al piloto con tu rifle de precisión. Luego sabotea el **F-22** manipulando el panel de control que hay en su panza. (**Checkpoint**).

Justo en ese momento entrará un militar en el hangar, no pierdas un segundo y déjalo frito. Ahora abandona el hangar por donde llegaste y cuando llegues al patio de las cajas, ocúltate en la que tienes más cerca porque hay una pareja de guardias haciendo ronda.

Uno de ellos seguirá caminando y el otro se parará en una esquina. Cuando te libres de ellos, continúa hacia el Sur esquivando el haz de luz de un foco que se interpondrá en tu camino. (**Checkpoint**).

Espera al junto al cruce y observa los camiones que pasan delante de ti. Tendrás que correr al lado de uno hasta que encuentres un hueco en la pared de la derecha donde esconderte de los guardias que vigilan esa zona de la base. Usa un segundo camión para repetir la acción y esta vez colarte por una puerta en la pared izquierda. Avanza hasta que llegues a un hangar donde encontrarás a **Holman**. (**Checkpoint**).

El malhechor se alejará con un guardia como escolta. Ve tras él a una cierta distancia hasta que veas que se separan, momento en el que saltarás sobre Holman. (**Checkpoint**).

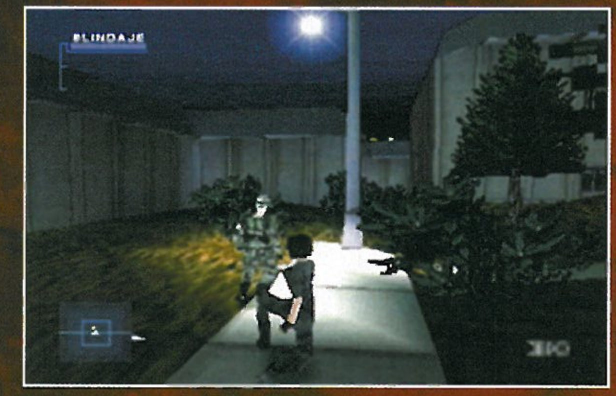
Continúa, ocupándote de otro militar, hasta salir a un enorme patio con cajas, varios guardias y un foco. Anula el foco con un certero disparo y luego encárgate del militar que hace ronda.

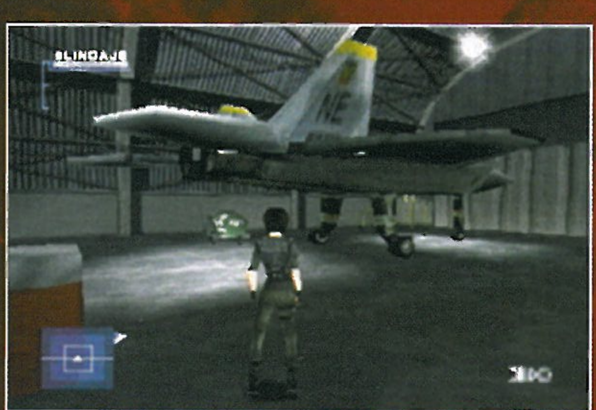
Camina con cuidado hasta estar detrás del camión. Ahora pulsa triángulo y corre hacia la izquierda para estar oculto cuando el camión se estrelle, llamando de paso la atención de los guardias de la puerta de la torre. Con el camino despejado, cuélate en la torre y monta en el ascensor de la derecha. (**Checkpoint**).

Nada más salir ve a la derecha, rodeando el ascensor, hasta estar detrás de un policía militar. Déjalo K.O. y corre hacia el ascensor por donde has venido.

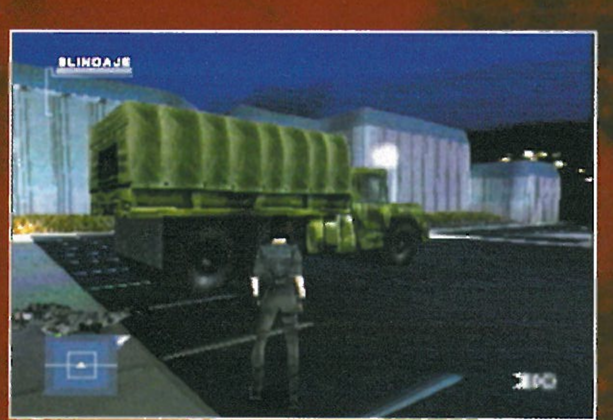
En ese momento verás a su compañero mosquearse por el silencio de su amigo y dirigirse hacia él. Tendrás que alcanzarle antes de que le vea tirado en el suelo, así que no te lo pienses demasiado. Ahora pulsa el interruptor que hay junto al mapa, y regresa al ascensor. (**Checkpoint**).

Baja y sigue por el pasillo hasta que oigas una conversación. No pierdas un segundo y usa el táser en el guardia y luego en Falkan, antes de que alcance el helicóptero.





Debes impedir que ese F-22 despegue y deje frito a Gabe. Elimina al piloto de la Agencia y luego trastea en las "tripas" del avión.



No te confíes y coge rápido el equipo del interior del camión. Tras éste patrulla otro militar que deberás dejar contando ovejitas.


Ese será tu medio para escapar y rescatar a tu compañero.

MISIÓN 6: TREN 101 DE LA UNITED PACIFIC

En esta misión no podemos ayudarte mucho, porque todo dependerá básicamente de tu habilidad para avanzar y acabar con todos los enemigos que te vayan saliendo al paso.

Vigila la munición y afina en tus disparos a los terroristas con chaleco antibalas. Por si lo necesitas, en el primer vagón, justo donde empiezas, hay un chaleco antibalas nuevecito.


Ese helicóptero dejará caer algunos problemas con patas.


Usa las granadas para limpiar los vagones de "parásitos".


Por suerte, tú tienes visión nocturna y ellos no.

MISIÓN 7: TREN 101 DE LA UNITED PACIFIC (II)


Coge el chaleco para afrontar la misión con garantías


Procura deshacerte de ellos antes de que estén cerca.


Cuidado, a quema ropa sus disparos son letales.

Ocurre exactamente lo mismo de antes, con la "pequeña" diferencia de que para completar esta fase tienes que llegar hasta la locomotora y sólo cuentas para ello con 8 minutos.

Cuidado, esta vez hay más "malos" con chalecos antibalas, así que ya sabes, practica el disparo a la cabeza. Aunque tú también podrás recoger un chaleco en el tercer vagón.

MISIÓN 8: ZONA DE LOS RESTOS DEL C-130









Prepárate porque vas a sudar de lo lindo en esta fase. Nada más aterrizar con el paracaídas aparecerá el comité de bienvenida. Acaba con ellos y recoge el **chaleco** de la caja si lo necesitas.

Sigue hasta dar con una de las alas del C-130, matando a todo el que te encuentres en el camino. Allí hallarás un bonito **rifle de precisión**. Avanza un poco más hasta que estés al lado de un gran pedazo del fuselaje del avión. Ahora camina con cuidado y bien cubierto porque aparecerán de sopetón un grupito de francotiradores. Líbrate de ellos y sigue. Cuando des con la cola del avión busca la **caja** que debería contener los discos que estás buscando. Decimos "debería" porque, como descubrirás por ti mismo, alguien llegó antes que tú: **Archer**. (**Checkpoint**).

Tras soltarte el discursito te dejará en compañía de unos francotiradores. Acaba con ellos desde una posición segura y deshaz el camino que te ha llevado hasta aquí, cogiendo el **M-79** que hay junto a la cola. Un poco más adelante saldrá otro comando para cortarte el paso, no hace falta que te digamos lo que tienes que hacer ¿verdad? (**Checkpoint**).

Avanza un poco y se repetirá la misma historia, pero esta vez los comandos estarán apoyados por un par de morteros. (**Checkpoint**).

Al final verás como Archer intenta escapar en un helicóptero, pero eso no lo puedes permitir ¿no es cierto? Ni se te ocurra usar el lanzagranadas y dispara rápidamente con la M-16 para derribarlo. O bien templa tu pulso y usa el rifle de precisión para "despejarle" la cabeza y de paso desbloquear otro escenario (la Jungla). Además, para obtener parte de los personajes secretos deberás completar este nivel en menos de 3 minutos.



Tus enemigos disparan a matar, así que usa los restos del C-130 para cubrirte del fuego y tener más posibilidades de acabar con ellos.



El lanzagranadas M-79 es una de las armas más mortíferas del juego. Cuando vayas a usarlo, procura estar en un espacio abierto.




Nada más tomar tierra deberás empezar a repartir plomo.

MISIÓN 9: CENTRO DE EXPOSICIONES DE PHARCOM

Tras una espectacular entrada, salta desde el bloque donde te encuentras hasta el anfiteatro que hay a tu espalda. Desde ahí podrás eliminar a uno de los dos guardias que hay en la puerta de enfrente. Busca un ángulo apropiado o baja para encargarte del segundo. Sal de ahí y elimina a otros 3 terroristas en la siguiente sala. Sube la rampa y dispara a la rejilla que hay a la izquierda. Avanza por el conducto hasta dar con la salida. (**Checkpoint**).

Se activará la visión nocturna y tendrás que acabar con algún molesto agente. Camina un poco y llegarás a una sala llena de arena, habitada por varios "malosos". Tras despejar la zona, sube mediante las cajas a la pasarela superior y dispara a la rejilla de la pared para colarte por el conducto de ventilación. (**Checkpoint**).

Cuando des con dos rejillas por las que ves a un policía militar, usa la ballesta desde la de la izquierda para dejarle K.O. y sal por la rejilla del final. Nada más aterrizar sobre la arena, pégate al escalón que tienes a la izquierda porque aparecerán dos compañeros del militar. Cuando uno de ellos se vaya, sube el escalón y noquea al que se ha quedado junto al otro. Luego ve de frente y dobla la esquina para repetir la acción con el segundo militar.

Baja de nuevo el escalón y sube a las cajas del fondo de la habitación para caer por sorpresa a la espalda de otro militar. Con todos durmiendo la siesta, abre la puerta medio oculta que hay en la pared. (**Checkpoint**).

Oirás unos militares hablando sobre la playmate del mes, y luego uno de ellos se alejará. Pon a dormir a los dos y coge luego la revista de la que hablaban (aunque no podrás echarle un vistazo, pillín). Con esto habrás conseguido un nuevo escenario para tu disfrute en el modo de dos jugadores, los Laboratorios de Incubación de Pharcom.



Dispara a la rejilla para entrar en los conductos de ventilación.

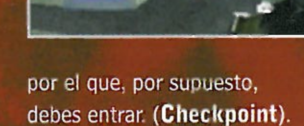


Antes de bajar a esta zona, lanza una de tus granadas.

Entra en la siguiente habitación y ve a la izquierda para subir a una caja pequeña. Desde ahí podrás caer detrás de un guardia y dejarlo inconsciente. Sigue escalando la pila de cajas y usa la ballesta sobre otro militar que pasea en la pasarela superior.

Desde un tubo de ventilación podrás llegar a dicha pasarela y continuar por un conducto que hay a tu espalda.

Cuando salgas tendrás que acabar rápidamente con un agente que te lanzará granadas, o terminarás hecho polvo. Doblando la esquina a la izquierda hallarás unas **granadas** y otro conducto, por el que, por supuesto, debes entrar. (**Checkpoint**).



Nada más salir verás que puedes avanzar hacia la izquierda o la derecha. Ve primero por la derecha y mata a un agente de un solo disparo para hacerte con su **chaleco antibalas**. Luego ve por el de la izquierda y acaba con un agente que hay junto a una columna. Usando esa columna como escudo, mata a los dos tipos trajeados que hay en frente de ti, en la pirámide.

Ni se te ocurra intentar retroceder por el camino por donde viniste porque aparecerá un grupo que te dejará como un colador en un segundo. En lugar de eso, descuélgate por el borde para caer sobre unas cajas y poder bajar al suelo sin percances. Ahora mata a un tipo más y ve hacia la el pasillo que hay junto a la pirámide. Elimina a un nuevo agente y pasa a la siguiente sala. (**Checkpoint**).

Esta sala está custodiada por dos militares que tendrás que dejar fuera de combate. Ahora coloca las **cargas explosivas** en la zona central y sube a la caja que hay en el rincón para así poder encaramarte al conducto del techo. Antes de salir por el siguiente agujero, lanza una granada para despejar la zona de malhechores. Entra en un nuevo conducto y avanza con cuidado porque unos agentes te lanzarán algunas granadas, aunque podrás eliminarles desde dos rejillas a mitad de camino.

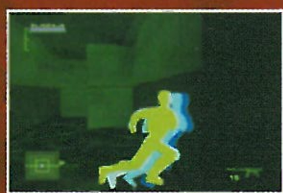
Cuando salgas, tendrás que descender hasta el suelo desde la pasarela metálica en la que te encuentras y dejar fuera de combate a dos militares. (**Checkpoint**).

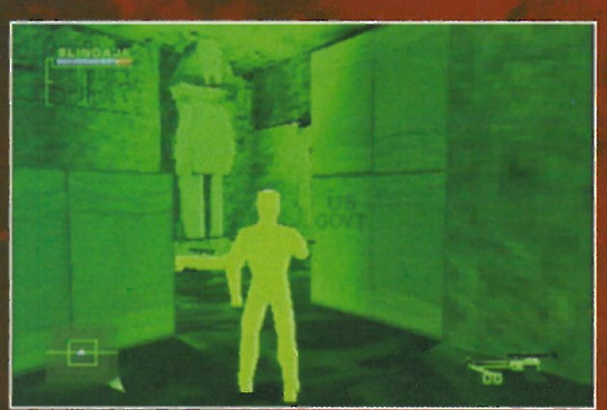
Llegarás a una enorme sala con muchas cajas y tres guardias haciendo ronda (aunque al tercero no lo puedas ver desde donde estás). Deja fuera de combate a los dos que caminan y olvida al tercero. Ahora tendrás que entrar por una



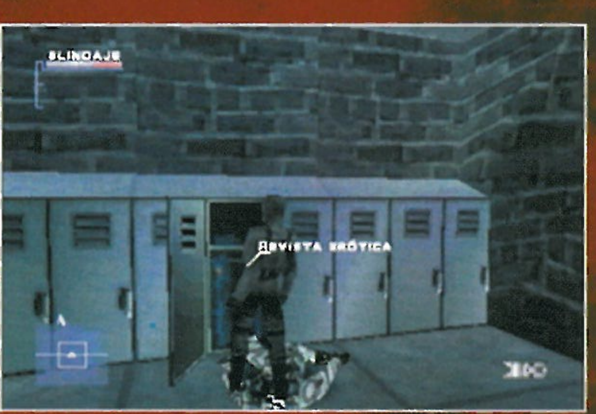








Casi siempre que estés en una zona oscura se activará el dispositivo de visión nocturna. Algo de lo que carecen casi todos los enemigos.



Recoge la revista erótica tras haber dejado K.O. a los militares y conseguirás abrir nuevos niveles para el modo multijugador.



La puerta de esta sala está un poco camuflada en la pared.







rejilla que hay en la pared de la derecha, al fondo.

Antes de salir se apagará la luz, algo que te facilitará mucho la tarea de eliminar a los tres militares que hay en la siguiente sala (si no has derrochado la munición de la ballesta, tendrás una flecha para cada uno). Ahora continúa hasta una estancia con unas piedras en la zona central.

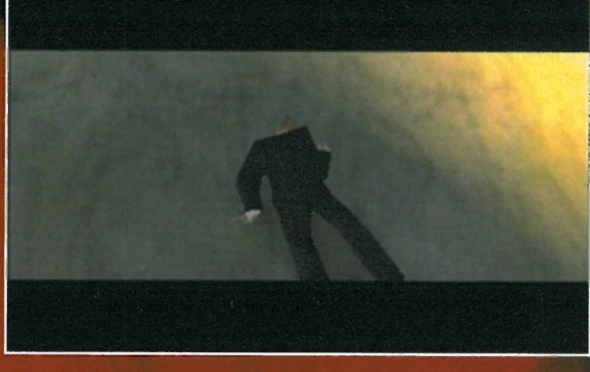
Aquí aparecerá un grupo de agentes con chalecos antibalas y, lo que es peor, con sistemas de visión nocturna. Afina bien la puntería y elimínalos a todos lo más rápido que puedas. Ahora sube a las rocas y salta hasta el conducto de ventilación que hay en la pared, en lo alto.

MISIÓN 10: CENTRO DE EXPOSICIONES DE PHARCOM (II)









¡Por fin un cara a cara con Morgan! Pero antes de rompérsela deberás desactivar algunas bombas para que el edificio no se derrumbe sobre tu cabeza.

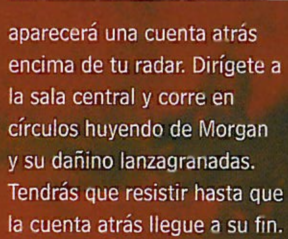
Nada más tomar el control de Gabe, corre tras Morgan por el pasillo de enfrente. Mata al agente que te saldrá al paso y avanza hasta que des con la primera **bomba**. En los próximos minutos tu misión será la de proteger a Teresa mientras desactiva los explosivos. Obtendrás un Checkpoint cada vez que inutilices una. Deberás ser muy, muy rápido y disparar a la cabeza de los agentes que aparezcan o acabarán con tu compañera.

Tendrás que repetir la operación otras dos veces mientras que corres tras Teresa. Recoge munición de los cuerpos de los terroristas y afina la puntería.

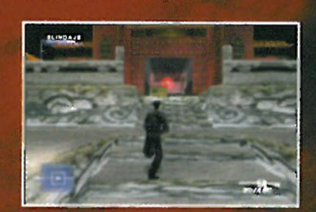
Cuando Teresa te diga que vayas a por Morgan, aparecerá una cuenta atrás encima de tu radar. Dirígete a la sala central y corre en círculos huyendo de Morgan y su dañino lanzagranadas. Tendrás que resistir hasta que la cuenta atrás llegue a su fin. Tras tanto huir podrás tomarte la revancha y eliminarlo de una vez por todas. Escóndete tras las cajas que quedan enfrente de ti y espera a que Morgan pase corriendo al lado. Actúa con rapidez y acaba con él de un sólo disparo.



Hasta que Teresa no desactive las bombas no podrás enfrentarte a Morgan. Deberás asegurarte de que la dejan trabajar con tranquilidad



Corre tras Morgan cuando recuperes el control de Logan.



Corre tras Morgan cuando recuperes el control de Logan.



Tu misión es proteger a Teresa de los enviados de la Agencia.

MISIÓN 11: CLUB 32

No pierdas un segundo y mata al guardaespaldas que hay al otro lado de la pasarela. En ese momento aparecerán otros tres más en la zona inferior. Usa la **BIZ 2** que obtuviste de tu primera víctima y acaba con ellos. Si lo haces antes de que uno lance la primera granada lograrás activar el escenario de la Discoteca.





Luego acércate a la pasarela central y espera a que un guardaespaldas la derrumbe en parte lanzando una granada. Ahora podrás bajar y darles su merecido. (**Checkpoint**). Sigue por la única puerta que hay hasta que llegues a una especie de restaurante de paredes marrones. Aquí te esperan un tipo con un puñado de granadas y otro con chaleco y una BIZ 2. (**Checkpoint**).

Cuando acabes con ellos baja las escaleras de la izquierda y despeja la zona. En el instante en el que el último caiga, aparecerá por tu espalda un tipo con chaleco y bastante bien armado. Una vez eliminado (es recomendable el táser), mira detrás de la barra y encontrarás una **escopeta** en una caja. Continúa un poco más hasta que veas una máquina de bebidas.

Mira a su lado, en la pared, y descubrirás un conducto de ventilación por el que debes entrar. Sal y aniquila a los dos guardaespaldas que están de charla. Un poco más adelante te encontrarás rodeado por la policía local. No les dispares y corre hasta la barra del otro lado de la sala, donde verás un interruptor. Púlsalo y se abrirá una puerta secreta a tu lado. (**Checkpoint**).

Avanza por estrechos y oscuros pasillos quitando de en medio a todo el que se te ponga a tiro. Cuando pases junto a un pasillo con una luz verde, explóralo y podrás coger unas útiles **granadas**.

Cruza una puerta doble y llegarás a la pista de baile de la discoteca. (**Checkpoint**).

Busca refugio porque caerán sobre ti dos tipos armados y, además, desde la pasarela superior te "obsequiarán" con granadas.

Cuando acabes con todos sube al altavoz que hay a la izquierda de la puerta y accede a la pasarela superior. Ahora no tienes más que llegar a los servicios, esquivando los disparos de la policía, y salir por la ventana.

Lo que prometía ser una noche de tranquilidad se ha transformado en una batalla campal en mitad de una de las discotecas de Moscú.



En este trepidante nivel tendrás que usar todas tus habilidades.



Examina cada rincón de los escenarios. Lo agradecerás.



Una vez más tendrás que arrastrarte por los conductos.

MISIÓN 12: DISTRITO INDUSTRIAL











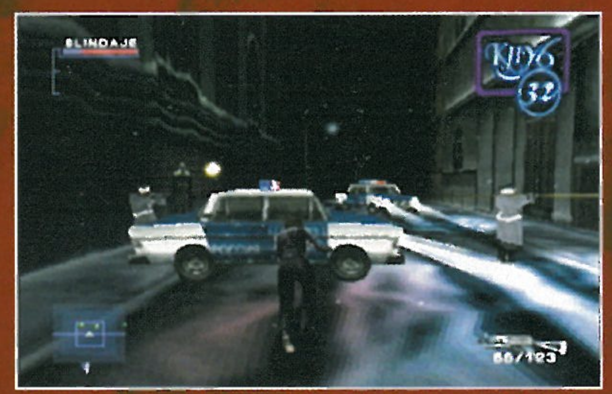
Nada más empezar corre tras Gregorov. Tendrás que acabar con algunos agentes que intentarán detenerte. Cuando acabe la pequeña charla con tus compañeros, ve por la calle hacia la derecha. Al acercarte a los coches patrulla, agáchate y coge del interior de estos el **lanzador de gas lacrimógeno**. (**Checkpoint**).

Corre en dirección contraria teniendo cuidado con el tráfico (cada día está peor). Un poco más adelante verás dos francotiradores agazapados en una terraza. Acaba con ellos y podrás coger un **rifle de visión nocturna**.

Continúa equipado con el lanzador de gas y cuando veas aun grupo de policías, busca refugio y espera a que se reúnan en un solo punto. Usa un par de botes de gas con los que están en la calle y otro con el que está en la azotea para ponerlos a dormir. Ahora continúa por esa calle hasta que veas como Gregorov gira la esquina a la derecha. Ve tras él corriendo y ten cuidado con el coche que intentará atropellarte en el callejón. (**Checkpoint**).

Ahora tendrás que seguir a Gregorov por los tejados hasta volver a pisar tierra firme.

Corre hacia la izquierda hasta estar debajo de una barra de metal. No pierdas ni un segundo porque vendrán de frente dos coches con ganas de pasar sobre ti, y engánchate a la barra.

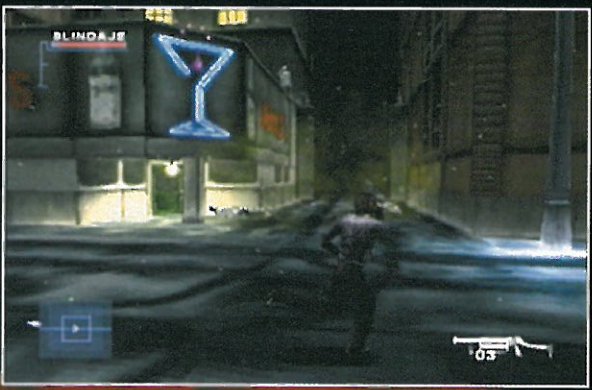


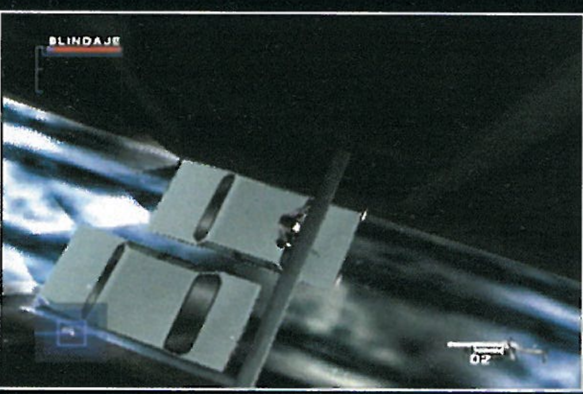
Si registras este coche patrulla podrás hacerte con un arma que te resultará muy últil en esta misión: el lanzador de gas lacrimógeno.



Ten mucho cuidado con los coches que intentarán atropellarte, y procura que sean ellos los que acaben en llamas.


La lucha entre policías y terroristas es encarnizada.


Procura no gastar todos tus proyectiles ahora, y reserva alguno para después, te harán mucha falta.


No tendrás ni un momento de tranquilidad. Corre y engánchate a la barra de metal para que los coches no acaben de golpe contigo.

Ahora baja, date media vuelta y dispara un bote de gas lacrimógeno a los dos agentes que se bajarán de los coches. Si no te quedan botes de gas deberás ser muy rápido en dispararles a la cabeza: llevan chalecos. Eso sí, es muy recomendable que primero te encargues del de la derecha porque lleva un lanzagranadas.

Ahora acércate a los coches y coge del de la derecha una **PK-102**, con lo que abrirás el escenario Búnker de Rhoemer para el modo de dos jugadores.

Da media vuelta y sigue por el callejón. Al doblar la esquina te encontrarás con Gregorov y su manía de apuntar a la cabeza. Ayúdate de las farolas y de un portal para evitar sus disparos y continúa. (**Checkpoint**).

Ve en la siguiente calle hacia la izquierda y acribilla a los agentes de las azoteas si no quieres que una granada te estalle en plena cara. Volverás a encontrarte con Gregorov y tendrás que perseguirle a pesar de lo peligroso que resulta acercarse a él. Ayúdate de los coches y las farolas para cubrirte de sus disparos y avanza poco a poco. Eso sí, procura no quedarte detrás de un coche mucho tiempo porque acabará saltando por los aires con tanto tiro y te hará mucho daño... La misión acabará cuando llegues a la entrada de un parque.

MISIÓN 13: PARQUE VOLKOV









No preguntes y dispara nada más empezar y a toda velocidad al tipo que tienes enfrente, antes de que vuele el coche que hay a tu lado. Dentro del coche hallarás una **BIZ-2** y la oportunidad de abrir otro escenario secreto en el modo de dos jugadores (Surrealista).

Ahora entra en la zona arbolada y usa los troncos de los árboles para evitar que una bala "tropiece" con tu cabeza. Tendrás que llegar poco a poco hasta donde está Gregorov, en una especie de escultura. (**Checkpoint**).

Cuando se vaya persíguele hacia el Sur, no demasiado cerca, y acaba con los tipos que te saldrán al paso. Cuidado en la segunda plazoleta ya que hay varios terroristas con rifles con visión nocturna.

Continúa hacia el Este y llegarás a una zona oscura donde se activará tu dispositivo de visión nocturna. Acaba con los tipos que rondan por esta zona para obtener abundante munición y sin apenas peligro, porque ellos no ven más allá de un palmo de sus narices.

Sigue tras Gregorov hasta la siguiente plazoleta donde tendrás que andar con mucho más ojo que antes porque esta vez hay por lo menos cuatro francotiradores dispuestos a borrarte de la faz de la Tierra. Sigue por el Este hasta llegar a un puente. (**Checkpoint**).

Llegará un numeroso grupo de enemigos armados con artillería pesada y equipados con chalecos. Enfrentarte a ellos a lo bruto es un suicidio, así que baja por las escaleras de la izquierda hasta estar debajo de ellos. Procura hacerles frente de uno en uno y no tendrás probelma para acabar con todos. Sube de nuevo al puente y camina hasta el final del parque.


Comprobarás que acercarse a Gregorov es bastante peligroso. Y es que tiene la mala costumbre de disparar siempre a tu cabeza.


Desde esta posición podrás acabar con los malos con mucha más facilidad, así que no dudes en aprovechar tu ventaja.


Apártate de los coches antes de que salten por los aires.

MISIÓN 14: PARQUE VOLKOV (II)



Bueno, has acorralado a Gregorov en una zona del parque, pero para capturarlo con vida tendrás que ser mejor que él. Ni se te ocurra un enfrentamiento directo porque te hará papilla en un abrir y cerrar de ojos.

En vez de eso, camina sigilosamente hasta la estatua de la zona central y dispara a las cuatro farolas para dejar la zona a oscuras, evitando, claro está, que Gregorov te encañone.

Ahora acércate hasta él en silencio (puede que esté ciego momentáneamente, pero no se ha quedado sordo) y usa el táser en él.



El mejor sitio para disparar a las farolas es junto a la estatua.



Acércate en silencio y poco a poco a Gregorov y déjalo frito.

MISIÓN 15: PRISIÓN DE ALJIR

Antes de empezar has de saber que si superas este nivel sin usar la ballesta, desbloquearás el escenario de la Prisión de Aljir.

Ahora sal de las duchas y espera antes de girar la esquina a la izquierda. Una vez que se aleje el guardia, ve sigilosamente hacia la derecha sin hacerle caso. Un poco más adelante podrás seguir de frente o a la derecha. Ve por ésta última y deja frito a un guardia que encontrarás de espaldas.

Retrocede y ve por el otro camino hasta dar con un par de guardias maltratando a una prisionera. Encárgate primero del hombre y luego rodea la columna para deshacerte de la otra guardia antes de que te descubra. (**Checkpoint**).

Ve hacia el Este hasta una puerta que lleva a otro pasillo. No la cruces todavía y aguarda a que salga el tipo que viene de frente. Elimínalo y avanza con cuidado por la galería de celdas.



Intenta proteger a las reclusas de los crueles guardianes.



Tendrás que esperar a que la cámara no te enfoque.

Cuando oigas a una prisionera pedir agua, corre para dejar K.O. al guardia que entrará en la celda. Sal y continúa hasta que veas a un grupo de seguridad charlando. Tras unos segundos se quedarán dos de ellos vigilando la galería. No desesperes y observa la barandilla que hay a tu lado. Verás que se corta un poco más adelante, lo que te permitirá descolgarte por el borde y avanzar hasta llegar al otro lado de la pasarela. Sube y en el pasillo que va al Este, verás a una prisionera huyendo de un grupo de guardias. Déjalos a todos contando ovejitas y salva a la pobre mujer. (**Checkpoint**).

Ahora da media vuelta y gira a la izquierda cuando puedas. Una animación te mostrará como dos guardias bajan en un ascensor. Espera a que se vayan y desciende en ese mismo elevador.

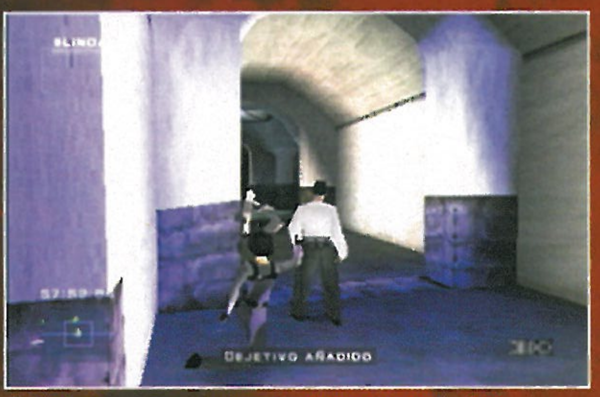
Avanza un poco hasta que veas como caminan hacia ti los dos mismos guardias de antes. Esquívalos (no los dejes inconscientes) y avanza agachado hasta ver a otro más en un pasillo a tu derecha. Una vez despejada la zona podrás seguir adelante. (**Checkpoint**).



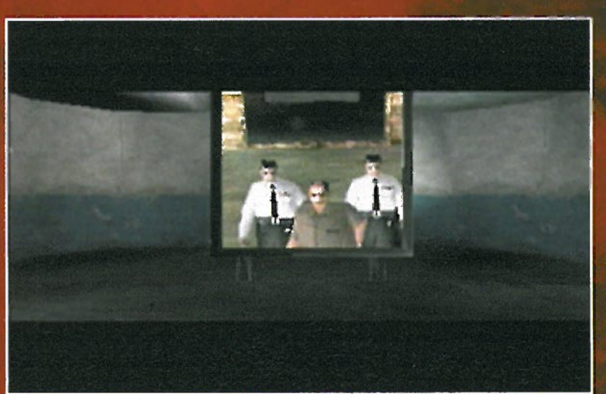
Una escena te mostrará una guardia controlando unos monitores que muestran lo que ven diversas cámaras. Una de esas cámaras está en el siguiente pasillo. Debes pasar cuando la luz roja de la cámara esté apagada (un buen momento es nada más acabar la animación). Espera junto a la verja hasta que salga un guardia. Usa el táser en él y entra agachado para hacerle lo mismo a la guardia que hay detrás de la mesa de mandos. (**Checkpoint**).

Verás como tu tiempo se ha reducido sustancialmente así que date prisa. Pulsa el interruptor de la derecha y se abrirá la otra verja.

Deja inconsciente al guardia que vendrá corriendo y sigue por el pasillo hasta una puerta en la pared de la izquierda. Aguarda a que el vigilante que hay en el siguiente pasillo te dé la espalda y déjalo K.O. Sigue hasta la siguiente puerta y ya tan sólo te faltará dejar fuera de combate a un guardia hasta llegar a la sala del generador.



Antes de dejar frito a alguien, mira si hay algún compañero escondido en las cercanías. Muchas veces patrullan en parejas.



Aunque parecía que tenías tiempo de sobra para llegar hasta tu amigo Gregorov, no será así. La ejecución se ha adelantado.

MISIÓN 16: PRISIÓN DE ALJIR (II)

Agáchate si no quieres perder la cabeza y date la vuelta para recibir a un avispado guardia que se acercará a ti. Luego encárgate de los otros tres que hay en la sala. Sal por el pasillo noroeste y cuando salgas a la galería aparecerán otros tres más.

Continúa avanzando y repartiendo plomo hasta que salgas por una puerta roja que da a un patio. Corre a la pared de enfrente para evitar los disparos de los guardias encaramados a la azotea. Cuando subas la escalerilla saldrán de golpe dos guardias que no te costará eliminar. Más adelante un guardia arrodillado te pedirá clemencia. Usa el táser en él si quieres y sigue por la izquierda para descubrir una sala llena de muertos. Cuando acabe la charla con Gabe, cúbrete porque dos tipos saldrán del pasillo de la izquierda. Acaba con ellos y sigue hasta dar con Gregorov (**Checkpoint**).

Al finalizar la conversación un grupo de vigilantes os sorprenderán e intentarán acabar con vosotros. Ya sabes, devuélveles el favor y pasa a la siguiente sala. Limpia la zona y continúa con Gregorov. (**Checkpoint**).

Avanza hasta ver como unos guardias acribillan a tres prisioneras. Véngalas y ve por el pasillo hacia la izquierda para hacerte con un **chaleco antibalas**. Luego regresa junto a Gregorov y abre la puerta roja.(**Checkpoint**).

Sal a la galería y verás que por ahí es imposible pasar con semejante lluvia de balas. Da media vuelta y tu compañero lanzará una bomba de humo que os dará la posibilidad de seguir adelante. Corre tras él y, cuando te lo diga, dispara al interruptor que hay en la puerta automática. Pasa por ella y más adelante encontrarás a dos reclusas armadas que no atienden a razones. (**Checkpoint**).

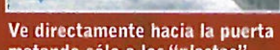
Da media vuelta y ve a la puerta automática. Ve por la pasarela hacia la derecha y esquiva al tipo en llamas. Al fondo verás un guardia con un **lanzador de gas**. Usa en él el táser y tendrás con que tranquilizar a las reclusas armadas. (**Checkpoint**).

Una vez que las dejes dormidas, sigue por el pasillo de la izquierda matando al grupo de guardias que hay por la zona, casi todos con chalecos. No te olvides de Gregorov y avanza hasta salir al patio exterior. No te pares mucho y acaba sólo con los vigilantes que se interpongan en tu camino. Ve de frente hasta llegar a una torre, por la que podrás subir al muro y avanzar en dirección contraria hasta tu salvación.



Si en la anterior misión primaba la cautela y el ser silencioso, en esta tendrás que demostrar lo que puedes hacer con una buena pistola.

La escopeta te será de gran ayuda en las cortas distancias.


Ve directamente hacia la puerta matando sólo a los "plastas".

MISIÓN 17: BIOLABORATORIOS DE LA AGENCIA

Sal del quirófano y ve hacia la derecha por el pasillo. Al llegar al siguiente corredor, gira a la izquierda para pasar por una puerta A3. Esto te llevará a los laboratorios de síntesis, aunque están cerrados y no puedes entrar.

Da media vuelta y ve hasta el final para girar a la izquierda. Al acercarte a otra puerta de nivel A3, verás como un científico comenta que va a por una bolsa para tu cadáver. Cruza la puerta y anda con cuidado tras él sin llamar la atención del guardia. Cuando el científico gire a la izquierda, espera y no le sigas. En ese momento pasará otro guardia por delante de ti, tú sigue por la derecha. Estás en un pasillo lleno de cajas y con algunos guardias patrullando. Debes avanzar y evitarlos a todos hasta que se acaben las cajas. Luego gira a la derecha para pasar por una puerta A1. (**Checkpoint**).

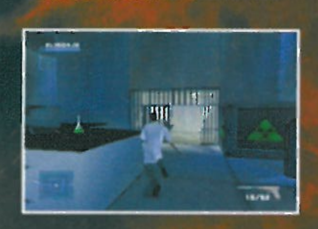
En el siguiente pasillo ve a la derecha con cuidado con el guardia y entra en la primera puerta a la izquierda. Desde esta sala podrás piratear la red de seguridad con el ordenador que hay en la mesa. (**Checkpoint**).

Sal de ahí usando la otra puerta que hay en la sala y cruza la puerta A1 que queda a tu izquierda. En el siguiente pasillo encontrarás, al fondo, una camilla con un **cuchillo**. Cógelo y úsalo en la garganta del guardia que se encuentra a tu espalda. Bien, ahora date la vuelta y sigue por la puerta que lleva al Este.

Tras un completo servicio de descontaminación, cruza la siguiente puerta y elimina a un guardia que está de espaldas. No hagas caso a la siguiente animación y ve a la derecha, donde hallarás una puerta. En esta sala hay dos científicos que rápidamente te reconocerán y pedirán clemencia (patéticos). Usa el ordenador para activar un elevador y recoge tu equipo de la taquilla. (**Checkpoint**).

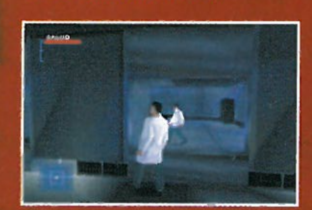
Acaba con los científicos para que luego no te delaten y sal de la sala, ve a la zona donde viste como se burlaban de un prisionero anteriormente. Acaba con los dos guardias usando la pistola con silenciador y verás que el prisionero es uno de tus hombres. Te dirá que Chance está retenido en alguna otra zona y tú tendrás que encontrarlo, claro. (**Checkpoint**).

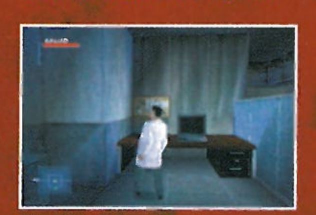
Sube las escaleras y ve a la puerta donde se encontraba uno de los dos guardias. Teresa te comunicará que no la puedes abrir de momento ya que necesitas una tarjeta especial. Continúa por ahí





Si inutilizas las cámaras de seguridad podrás pasear a tu antojo por las instalaciones sin ser molestado.


Intenta no acercarte a los guardias y a los científicos.


Manipula los ordenadores para asegurarte una ruta de escape.





No te fíes de sus batas blancas y mata a los científicos siempre que tengas oportunidad. Si los dejas vivos, correrán a dar la alarma.



El cuchillo es un instrumento ideal para librarte de guardianes y científicos sin llamar la atención. Algo indispensable en esta ocasión.

hasta una puerta que lleva a otro pasillo. Enfrente de ti hay una cámara que puedes inutilizar usando la cámara codificadora. Sigue por ahí y camina hasta llegar al punto donde comenzaste la misión (usa el mapa). (**Checkpoint**).

Ve por la izquierda y luego otra vez gira a la izquierda, por donde va el guardia. Acaba con él y sigue por ese pasillo hasta el final para eliminar a otro más. Da media vuelta y ve donde acabaste con el anterior guardia y espera a que venga otro desde el pasillo que está lleno de cajas, a tu izquierda. En la siguiente esquina verás a lo lejos un tipo patrullando y una cámara de vigilancia. Deberás ser muy rápido y pegarte a la pared donde se encuentra la cámara para inutilizarla. Luego acaba con el tipo y sigue hacia el Este para dar con el conducto de ventilación que estás buscando. (**Checkpoint**).

Al salir encontrarás a Gershon, que accederá "amablemente" a acompañarte. Al andar un poco, aparecerá un científico que al verte correrá a dar la alarma. Usa el táser para dejarlo tostado y sigue hasta la habitación donde te llevará tu rehén. Mátalo ahora y ve a los ordenadores de la zona central, donde podrás usar el módem. (**Checkpoint**).

Aparecerán de golpe varios agentes, y todos apuntando a tu bonita cabeza. Date la vuelta y, usando tus ágiles volteretas, ocúltate detrás de un bloque de ordenadores que hay a la izquierda. Desde ahí podrás acabar con todos. (**Checkpoint**).

Ahora debes ir a la puerta que había en la zona de las celdas y que no podías abrir porque necesitabas una tarjeta de acceso (usa el mapa). Una vez la cruces, pasa por la de nivel B1 y entra en un laboratorio que hay a tu izquierda.

Dentro hay tres indefensos científicos. Aniquila a los dos que hay en la zona inferior y sube la pasarela. Pulsa el interruptor que hay junto a las cristaleras para acabar con el tercero y baja para liberar a Chance. (**Checkpoint**).

Sube la escalera que lleva a una puerta. Avanza por el pasillo cargándote a un agente por el camino. Entra por una puerta A2 y escucha las espeluznantes explicaciones de la doctora Elsa. (**Checkpoint**).

Acaba desde la grada con el científico y ahora baja junto a la camilla. Pasa por la puerta y sigue por el pasillo hasta dar con un conducto en la pared del fondo. Entra y oirás a Elsa hablar con otro científico. Rompe la rejilla y acaba con ese científico de un disparo en la cabeza. Ahora tan sólo tienes que entrar en la sala siguiente y ver la escena.



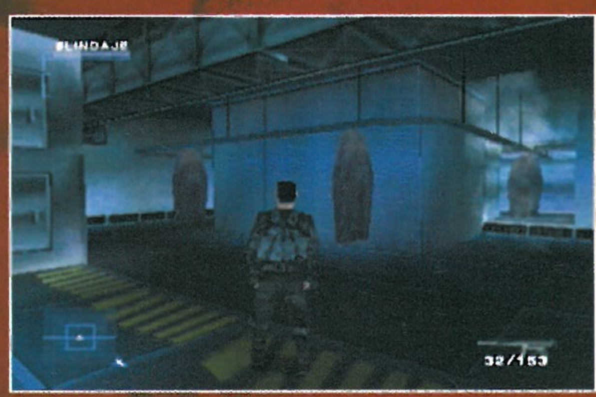




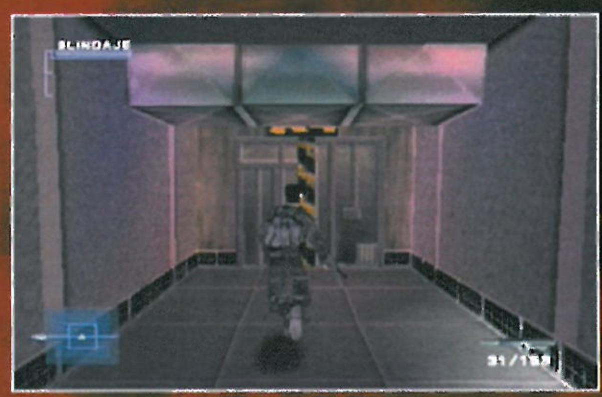
MISIÓN 18: BIOLABORATORIOS DE LA AGENCIA (II)

Matar al tipo de soldado que acaba de entrar en la sala en donde estás no será nada sencillo. Además de tener un chaleco a prueba de todo que cubre su torso, poseen un casco que protege su cabeza de cualquier impacto. Interesante, ¿verdad?

Rodea la mesa y busca cobertura para que no te cosa a balazos. Incapacitar al que tienes en frente será bastante fácil aunque no



Ten mucho cuidado y procura no presentar un blanco fácil para tus enemigos, especialmente si son los esos soldado super protegidos.



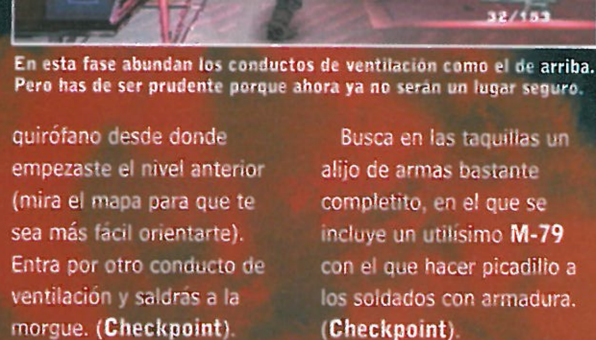
Correr, aunque suene a cobarde, es la mejor manera de salir airoso en tus encuentro con los "acorazados". Evita el enfrentamiento directo.

siempre será así. Apunta a los vasos que hay encima de la mesa, junto a él, y dispara. No te pares a regodearte en la victoria y coge del maletín algo de **munición** y un **chaleco antibalas**. Sal por la otra puerta y verás dos conductos por donde podrás seguir avanzando.

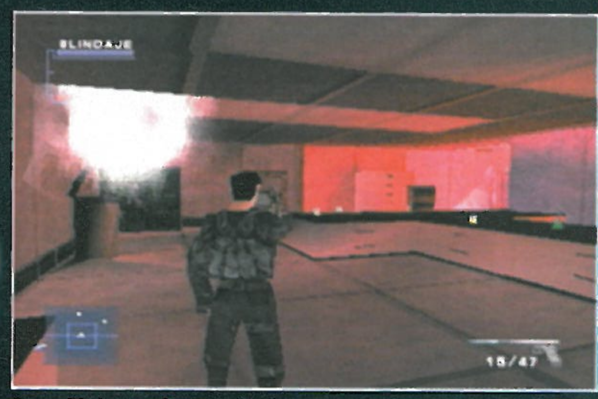
Si entras por el conducto de la derecha y retrocedes hasta el quirófano, podrás subir a la grada y pasar por una puerta, no sin ciertas complicaciones. Tras ella podrás conseguir un **M-79** y desbloquearás el nivel los Laboratorios de la Agencia en el modo de dos jugadores. Sin embargo, es el conducto de la izquierda el que te permitirá continuar por el nivel.

Nada más salir por la rejilla, corre hacia la derecha. Gira dos veces a la izquierda y continúa hasta llegar al quirófano desde donde empezaste el nivel anterior (mira el mapa para que te sea más fácil orientarte). Entra por otro conducto de ventilación y saldrás a la morgue. (**Checkpoint**).

Tras la animación, busca otro conducto. No descanses ni un momento si no quieres que alguna bala tropiece contigo como por casualidad y sigue hasta la siguiente sala.



En esta fase abundan los conductos de ventilación como el de arriba. Pero has de ser prudente porque ahora ya no serán un lugar seguro.



Los soldados que te encontrarás en esta ocasión vienen cubiertos hasta las orejas de una gruesa armadura repele-todo.

Busca en las taquillas un alijo de armas bastante completito, en el que se incluye un utilísimo **M-79** con el que hacer picadillo a los soldados con armadura. (**Checkpoint**).

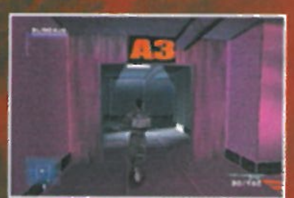
Justo a la derecha de las taquillas hay una rejilla por la que llegarás a otro pasillo. Gira a la derecha y haz saltar por los aires a dos agentes. Dobla la esquina hacia la izquierda y luego continúa recto hasta una puerta abierta. Ten cuidado porque saldrá como una exhalación otro tipo.

Sigue por ese pasillo hasta que unas cristaleras. Justo al lado hay un conducto por el que llegarás hasta la zona de las celdas, saltando antes por encima de un enorme ventilador. (**Checkpoint**).

Coge **munición** para el lanzagranadas de una caja y sigue de frente hacia una rampa que te lleva a las pasarelas superiores. Acaba con todo el que se cruce en tu camino y sigue hasta la sala en la que activaste un elevador en la misión anterior. Vuelve a hacerlo para poder escapar de los laboratorios.

Una vez activado, mata al "acorazado" que intentará sorprenderte y, al salir, gira a la izquierda y finaliza este movido nivel.





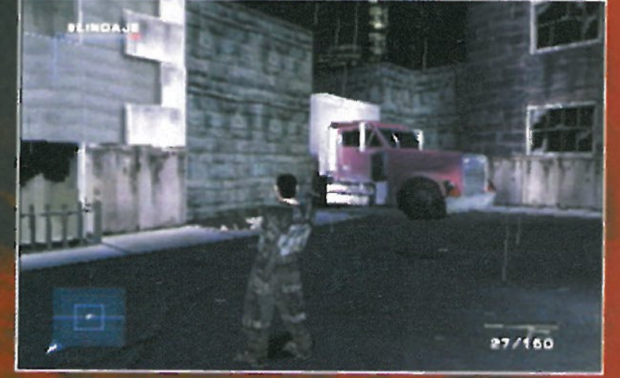




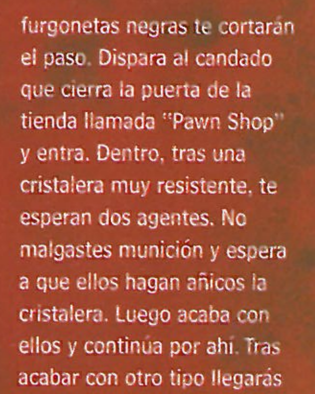


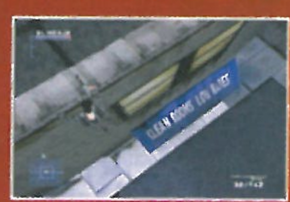
MISIÓN 19: BARRIOS BAJOS DE NUEVA YORK

Mata al tipo que aparecerá por tu izquierda y recoge el **chaleco** que hay en el callejón cercano. Luego sigue por la calle y gira a la derecha encargándote de todos los agentes que te salgan al paso. En un callejón cercano al camión que hay aparcado hallarás una caja con una **G-18**. Sigue por la calle siguiente y unas furgonetas negras te cortarán el paso. Dispara al candado que cierra la puerta de la tienda llamada "Pawn Shop" y entra. Dentro, tras una cristalera muy resistente, te esperan dos agentes. No malgastes munición y espera a que ellos hagan añicos la cristalera. Luego acaba con ellos y continúa por ahí. Tras acabar con otro tipo llegarás a una amplia sala donde encontrarás una **M-16**. (**Checkpoint**).



No te quedes parado en mitad de la calle ya que serás un blanco perfecto para alguno de los muchos francotiradores que hay.





Usa el toldo azul para llegar sano y salvo al suelo.





Sal de la tienda por la otra puerta y elimina al tipo que te lanza granadas desde una ventana a tu derecha. Recoge del fondo del callejón un **chaleco** y súbete al contenedor para llegar a la zona superior. Mata a otro malhechor y escucha las noticias de Teresa. (**Checkpoint**).

Súbete al sistema de ventilación para acceder a un tejado más alto y mata a los dos tipos que hay en él. Ahora descuélgate hacia la calle y usando la vista manual, mira hacia abajo para caer sobre un toldo azul. Verás como un miembro de los GEO corre por la calle para ayudar a su compañero, aunque llegará demasiado tarde. Ve hacia donde él estaba y busca refugio

porque un grupo de agentes hará aparición, algunos en la azotea. Cuando hayas limpiado la zona de basura, baja por la rampa que hay enfrente del letrero del gimnasio. Estás dentro de un edificio en llamas plagado de tropas de la Agencia.

Avanza con cuidado y cuando te acerques a unas lavadoras y Teresa te informe del sistema contraincendios, examínalas para descubrir otro escenario secreto, Parque de Washintong. Justo al lado hay una zona de suelo que cederá bajo tus pies. Baja y activa el dichoso sistema **contraincendios** con el interruptor rojo de la pared. (**Checkpoint**).

Mata a los dos agentes que aparecerán por sorpresa y sube de nuevo a la zona donde se derrumbó el suelo. Ahora puedes pasar por un pasadizo que antes estaba cortado por las llamas. Sigue y en la primera habitación que te encuentres verás que se esconde un francotirador. Mátalo y sigue por el pasillo hasta la tercera habitación, donde podrás matar a otros dos. En esa misma sala hay una mesa y, sobre ella, un agujero. (**Checkpoint**).

Sube por él al piso superior y, al asomarte al pasillo, un miembro de las fuerzas especiales te descubrirá y







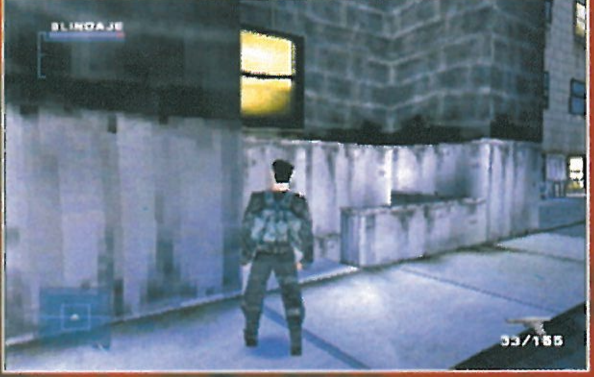
pedirá refuerzos. En vez de eso recibirá una bala, gentileza de la Agencia. Mata a sus verdugos y sigue por el pasillo para visitar otras dos habitaciones y eliminar a sus inquilinos. (**Checkpoint**).

En la última de las habitaciones hay una ventana por la que puedes salir a la calle, donde te esperan algunos agentes. Ahora continúa por un callejón que hay enfrente del toldo que utilizaste para no romperte la crisma. Mata a un agente más y pasa rodando por la valla rota. Teresa te mandará que rescates a unos GEOS. (**Checkpoint**).

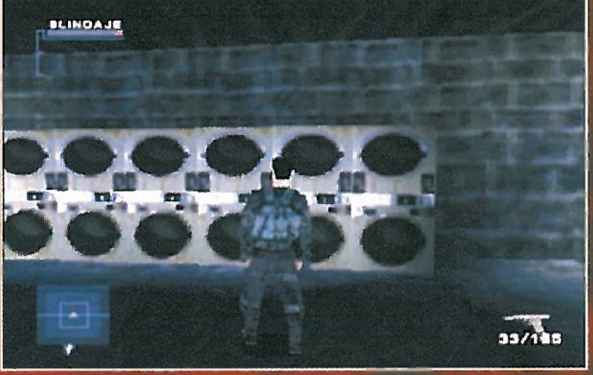
Camina un poco hasta una nueva calle y verás la forma tan horrible de morir que tendrá un GEO que hay al final de la calle (esto clama venganza). Acaba con los agentes que aparecerán (cuidado con el de la azotea y sus granadas) y sigue por un pasadizo hacia el Este.

Antes de entrar por la puerta, acribilla al tipo que se esconde detrás del mostrador. Sigue por ahí y cuando llegues a otra sala con un mostrador, mira detrás para hacerte con **munición** para el G-18. Ahora continúa hasta salir fuera. Corre detrás del coche que hay a tu izquierda y luego, tras la animación, da cobertura a la GEO disparando alternativamente a los dos francotiradores. Cuando lo haya conseguido intentará pararte (qué ilusa). (**Checkpoint**).

Sube por las escaleras que ves enfrente y, al llegar al segundo piso, dispara en la cabeza al tipo que te espera. Ahora deberás visitar las dos habitaciones que hay en esa planta y acabar con los dos francotiradores. Baja por las otras escaleras de ese piso y verás lo repugnante que puede llegar a ser Stevens.



Baja por esas escaleras que se ven en la pantalla y ayuda a los GEOS que hay en la zona a librarse de los terroristas.



Examina con cuidado las lavadoras y te encontrarás una sorpresa: nada menos que un nuevo nivel para el modo multijugador.

MISIÓN 20: LAS CLOACAS

Tras la animación corre tras Teresa sin perderla de vista y repartiendo plomo a todos los agentes que te estorben. Cuando Teresa se pare tendrás que buscar una forma de vaciar esa zona de las cloacas. (**Checkpoint**).

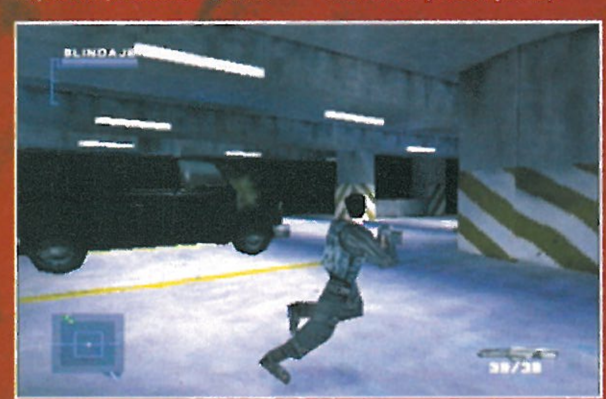
Da media vuelta y cruza la primera pasarela que veas hacia la pared de la izquierda. Sigue recto hasta que encuentres la sala de control del **sistema de drenaje**. Elimina a los dos agentes que te esperan dentro y acciona el interruptor que hay al fondo. (**Checkpoint**).

En ese momento entrarán dos agentes a hacerte compañía. Acaba con ellos rápido antes de que lancen alguna granada y regresa al punto donde dejaste a Teresa.

Desciende y anda hacia la izquierda para subir cuando puedas. Cruza la primera pasarela hacia la pared de la derecha y continúa hasta una zona amplia. Despeja la zona y ve hacia la barra metálica del fondo. (**Checkpoint**).







No hay nada mejor para acabar con cualquier enemigo que mantenerse en movimiento y buscando protección.



Para pasar por aquí, tendrás que buscar el sistema de drenaje. No te apures, que no demasiado difícil dar con él.

Coge el **chaleco** antibalas de la caja y engánchate a la barra. Desplázate hacia la derecha y aparecerán otro grupito de agentes. Acaba primero con el que tienes debajo de ti y luego con el resto. Cuando llegues al otro lado, sigue a Teresa hasta el parking de la planta superior. (**Checkpoint**).

Cuando tu compañera salga corriendo tras Stevens, busca refugio y acaba con todos los agentes que haya en esta planta. Ahora sube por la rampa del fondo hacia el siguiente nivel.

Cuando abandones la rampa, pégate a la pared de la izquierda para que no te atropelle una furgoneta que vendrá de frente. Ve hacia Teresa y protégela del tipo que la atacará por la espalda. Ahora toca trabajar en equipo: mientras que tu compañera hace salir a los agentes con una granada, tú los eliminas. Acércate a la puerta hacia la que apunta Teresa y usa artillería pesada para acabar en un santiamén con todos los malhechores. (**Checkpoint**).

Comienza a subir por la escalera encargándote de unos cuantos agentes. Cuando llegues a la cuarta planta, sigue subiendo hasta la azotea. Para acabar con los terroristas que hay en esa zona deberás usar el lanzagranadas si quieres tener alguna oportunidad. Una vez arriba, encontrarás una caja con algo de munición y la oportunidad de desbloquear a los personajes secretos que te faltan en el modo de dos jugadores.

Regresa a la cuarta planta y sal al parking. Extermina todo rastro de la agencia y verás como Teresa ha capturado a Stevens. Cuando éste se ponga de rodillas, elimínalo rápidamente porque si tardas, se levantará y te alojará una bala en plena frente.



En esta parte de la misión es imprescindible que no derroches munición ya que escasea bastante. Usa el disparo a la cabeza.

Por fin tienes a tu alcance a Stevens. Ya es hora de que pague por sus crímenes con sangre. Pero no tardes mucho o lo lamentarás.


Cruza la barra hasta el otro lado para reunirte con Teresa.

MISIÓN 21: APARCAMIENTO SYKES

No te pares a admirar la armadura de Chance y sal con una voltereta por la puerta de la derecha. Dirígete al helicóptero y rodéalo para hacerte con un **chaleco** que hay en su interior.

Esquiva a Chance y coge, justo del otro lado, una **UAS-12**, una escopeta tan potente que hará retroceder a tu enemigo, aunque no acabará con él. El mecanismo para acabar con Chance es el siguiente: empujarle a base de impactos con tu nueva arma hasta que esté debajo del rotor de cola del helicóptero. Ni siquiera la armadura resistirá eso.

Es posible que te cueste más de un intento pero es la única forma que hay de acabar con él. Suerte.

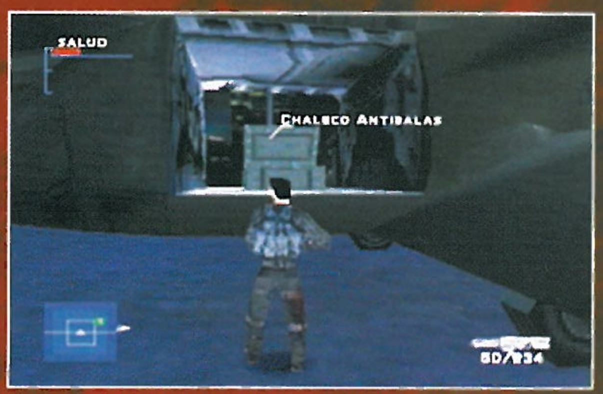




Rueda hacia la puerta de la derecha para evitar a Chance.



La única forma de acabar con Chance es empujarlo debajo de las aspas del helicóptero a base de dispararle sin descanso.



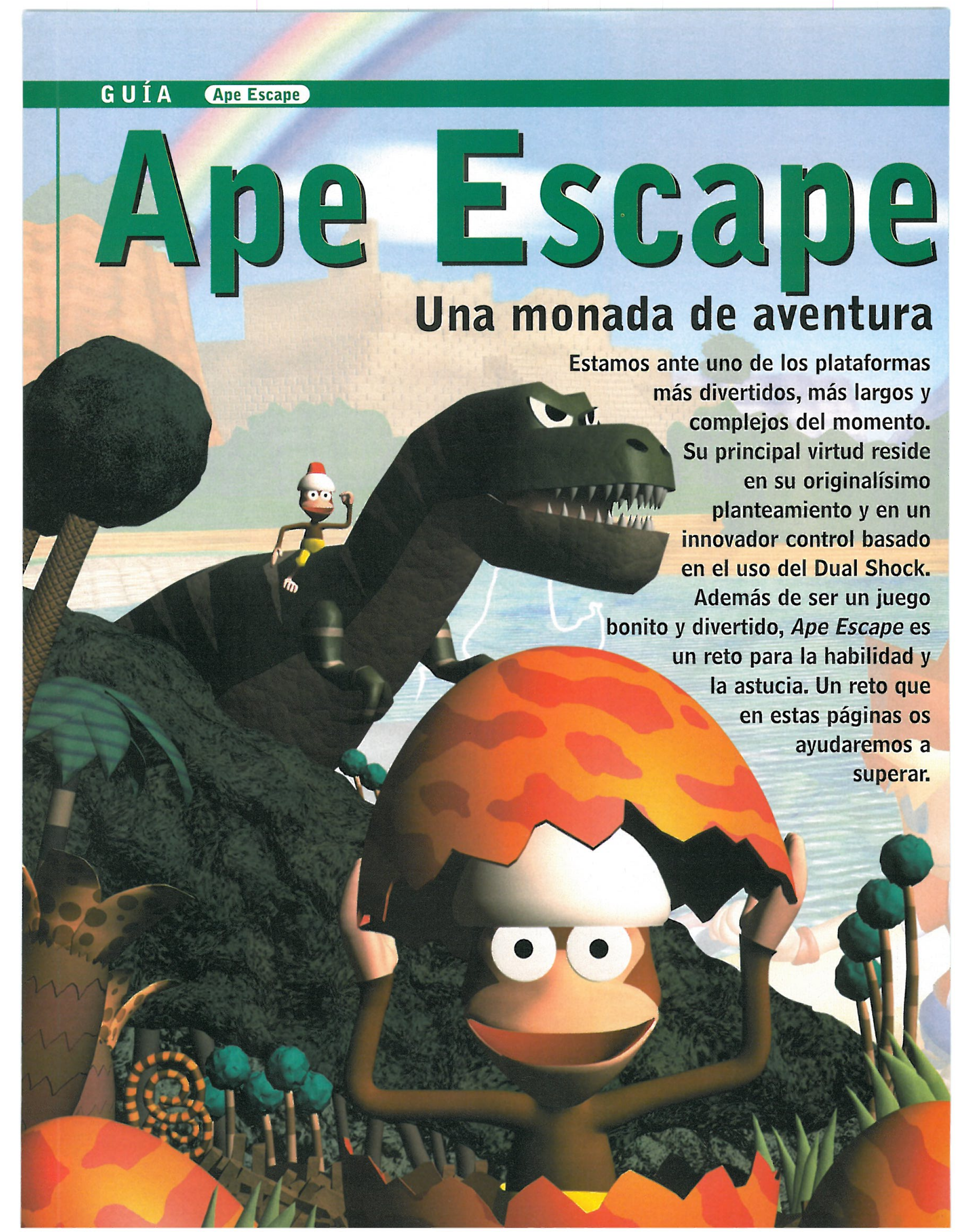
En uno de los laterales del helicóptero hallarás un chaleco antibalas que te será sumamente útil para protegerte de Chance.



Ape Escape

Una monada de aventura

Estamos ante uno de los plataformas más divertidos, más largos y complejos del momento. Su principal virtud reside en su originalísimo planteamiento y en un innovador control basado en el uso del Dual Shock. Además de ser un juego bonito y divertido, *Ape Escape* es un reto para la habilidad y la astucia. Un reto que en estas páginas os ayudaremos a superar.

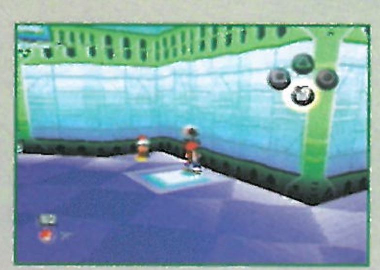


LOS ITEMS ESPECIALES DE SPIKE

A medida que Spike vaya superando las distintas pruebas y accediendo a nuevos mundos, el profesor le irá proporcionando varios inventos que te serán muy útiles para capturar monos escondidos o difíciles de alcanzar. Pero no te preocupes por el manejo de estos aparatos, ya que antes de entrar en los mundos te darán la oportunidad de entrenar con ellos en salas especiales.



SUMERGIBLE: Es el primer invento y con él Spike podrá nadar y atrapar a los algunos monos que haya en el agua.



RADAR: Gracias al radar de monos, podrás localizar a estas escurridizas criaturas y verlas con más facilidad.



TIRACHINAS: Te será muy útil para poder eliminar bichitos voladores y hacer que algunos monos pierdan el equilibrio.



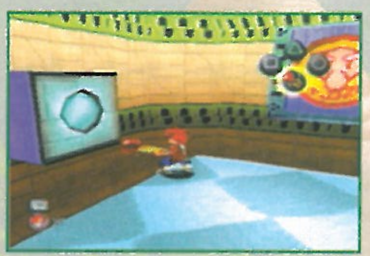
ARO: Te permitirá ir mucho más deprisa. y además, con él podrás derribar a tus enemigos.



PROPULSOR: Es uno de los inventos más útiles del juego. Con él podrás atrapar a los monos más elevados.



COCHE TELEDIRIGIDO: Podrás atrapar objetos de difícil acceso y hacer que los monos salgan de su escondrijo.



SÚPER PUÑO: Lo conseguirás cuando acabes el juego por primera vez. Con él podrás romper paredes y grandes cajas.

MUNDO 1: LLANURA ANTIGUA

Monos para superar nivel: 3.
Monos en total: 4.
Monedas: 1.

El primer mundo al que tendrás acceso es un nivel introductorio para que vayas cogiendo habilidad con el mando.

Los **tres monos** que requiere el nivel los verás correteando cerca de ti y te será muy fácil atraparlos.

Para cazar al **cuarto mono** tendrás que esperar a obtener el propulsor, que te permitirá planear y elevarte a grandes alturas. Cuando lo tengas coge el mono que te dejaste en la plataforma de la derecha.



MONEDAS:

Para coger la moneda recuerda que puedes subirte a los árboles. Súbete a cualquiera de los que hay a tu alrededor y admira el paisaje. La encontrarás encima de una de las palmeras.





Los tres monos que debes atrapar en este nivel son muy fáciles de encontrar. Mira a tu alrededor, agáchate y acércate a ellos con cuidado para no asustarlos.



Cuando obtengas el propulsor, recuerda que has dejado monos atrás que antes no podías alcanzar. Vuelve a los mundos para atraparlos.

MUNDO 2: LAGO DE LLUVIA

Monos para superar nivel: 4.
Monos en total: 6.
Monedas: 1.

Al pasar a este mundo el profesor te habrá dado un invento que te permite sumergirte en el agua y bucear.

Nada más entrar en el nivel podrás ver **un mono sentado** frente a ti. Agáchate y acércate a él sigilosamente.

Si te tiras al agua encontrarás **nadando otros dos** monos, que podrás coger utilizando la red del sumergible.

Otro mono estará sentado en una pequeña plataforma a la que puedes acceder saltando.

Verás en el agua a un dinosaurio que da vueltas alrededor de una isla. Súbete a él para atrapar al **mono** que está en otra plataforma. Si no, tendrás que esperar a obtener el propulsor.

Para atrapar al **último mono** bucea hasta encontrar una puerta debajo del agua, métete por ella y lo encontrarás al final de las rampas.



Puedes subirte al dinosaurio para atrapar al mono que hay en la plataforma.

MONEDAS:

Deberías haber visto la moneda cuando nadabas cerca del dinosaurio.



MUNDO 3: LOS DINOSAURIOS

Monos para superar nivel: 4.
Monos en total: 7.
Monedas: 1.

Antes de empezar a atrapar monos, será mejor que te des una vuelta para familiarizarte con el paisaje.
Habrás visto un **mono** detrás de la **cascada**, sólo tienes que saltar para atraparlo. Salta por encima de la cascada para atrapar a otro **mono**.

Si subes por la plataforma móvil llegarás a un **nido** con huevos y debajo de una cáscara encontrarás otro **mono**. Ten cuidado con la madre porque puede cogerte y llevarte abajo.

Cerca del nido hay una puerta y si pasas por ella encontrarás a otros **dos monos**, uno encima del **tiranosaurio** y otro en una plataforma. Para hacer que se caiga el primero deberás provocar al dino haciendo que envista contra los bloques de piedra.



Para atrapar a los **dos monos** que quedan deberás esperar a tener los inventos del profesor. Hay uno encima de la cascada para lo que te hará falta el propulsor. Otro al principio, tras una puerta, encima de un dinosaurio y necesitarás el tirachinas.

Para hacer que baje tendrás que hacer que las bombas que te arroja el mono exploten cerca del dino golpeándolas con la porra.



Deberás darte prisa en atrapar al mono del nido, ya que la mamá de los dinos puede enfadarse y llevarte a otro lugar.



No intentes vencer al rex, es imposible. Lo que sí puedes es hacer que se enfade para que el mono que tiene encima pierda el equilibrio y se caiga.

MONEDAS:

Para coger la moneda deberás dejarte caer por la rampa que está cerca del nido.





MUNDO 4: RÍO DE LA JUNGLA

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 14.
Monedas: 4.

Antes que nada advertirte que a partir de aquí los mundos empiezan a ser más largos y complicados.

En este nivel tendrás que jugar mucho con los inventos del profesor. De hecho, muchos de los monos de este mundo sólo podrás atraparlos cuando te hayan entregado otros aparatos.

Al empezar el nivel obtendrás un nuevo invento, el **radar de monos**, que te permitirá localizarlos con mayor rapidez.

Al empezar verás unas **bolsas de polen** que rodean la colina, dentro de dos de esas bolsas encontrarás **dos monos**. Si has activado ya el radar prueba a darle a los prismáticos (con L2), descubrirás que hay otro **mono** encima de la **torre vigía**.

En el agua verás dos puertas: una cuadrada y otra triangular. En esta segunda encontrarás otro **simio** que se subirá a un **ovni**. Espera a que descienda para poder darle con la porra; unos cuantos golpecitos y el mono es tuyo. Hay otro **mono** encima de ti, pero está demasiado alto, tendrás que ir por otro camino o esperar que te den el propulsor.

Después, vuelve y entra por la otra puerta. Aquí tendrás que usar una **balsa** para no electrocutarte con el pez gigante que hay en el agua. Si antes de montar te atreves a darte un chapuzón y te diriges a la derecha, verás otro **mono trepando** por una enredadera. Hazlo caer cuando el profesor te dé el tirachinas. Al subirte a la balsa encontrarás **otro monito** en iguales condiciones, trepa por el palo para poder atraparlo.

Sigue remando hasta el final donde encontrarás una plataforma con una **rueda**. Hazla girar con la porra para que se abra la compuerta que tienes en frente. Aquí encontrarás **cinco simios**. Al primero de ellos lo



La barca te será muy útil para no llevarte algún calambrazo que otro. Podrás manejarla con los dos sticks del mando.

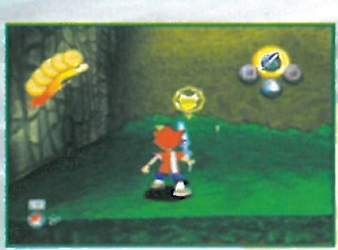


Cuando te encuentres una rueda hazla girar con la porra. De ese modo abrirás nuevas puertas y atraparás más simios.



Para derribar a los ovnis y poder atrapar a los monos, deberás combinar el salto con el golpe de porra. Bastan tres golpes.





MONEDAS:

La primera moneda la podrás ver al principio, encima de una de las puertas del agua, pero sólo podrás cogerla con el propulsor.
Otra la cogerás en la fase de la balsa, nada más entrar a la derecha, encima de una planta carnívora. La tercera la habrás visto al atrapar los monos que estaban detrás de la compuerta que accionaste. Y la última moneda la encontrarás al llegar a la cueva en la que encontraste al último mono.

localizarás nada más entrar por la compuerta. El siguiente lo encontrarás en el **camping**, cerca de la hoguera.

Acto seguido, acciona el radar para localizar exactamente al **mono** que tienes junto a ti y acércate con cuidado ya que si te descubre se esconderá en el árbol.

Al penúltimo **mono** lo encontrarás cruzando el tronco de madera que tienes junto a ti. Haz que el mono pierda el equilibrio con el tirachinas.

Desde esa plataforma podrás ver otra puerta, dirígete hacia ella para encontrar al **quinto mono**; lo verás entre los dos pasadizos por donde caen las piedras (hazlo caer con el tirachinas). Este mono es el que podías oír cuando derrotaste al ovni.

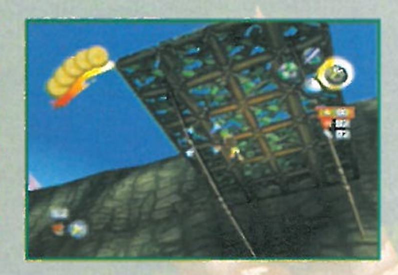
Por último, podrás ir hacia la puerta del principio (con el propulsor). Tras llegar al otro lado y abrir el portalón, encontrarás uno encima de una **estatua de Specter**, ve con cuidado.

Tras esta puerta encontrarás otros **dos monos**. Atraviesa la enredadera y atrapa al macaco antes de que se esconda en el árbol o necesitarás toda tu artillería para desembrujarlo. Acércate al precipicio y mira abajo. Con el propulsor podrás llegar a la **cueva** donde se esconde el último mono.









MUNDO 5: RUINAS MISTERIOSAS

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 13.
Monedas: 4.

Para que puedas pasarte sin complicaciones este nivel deberás tener totalmente dominado el salto y el golpe con la porra. Al entrar en el mundo tendrás **tres monos** a la vista.

El primero está encima de una plataforma a la que podrás llegar con el propulsor; el segundo, enfrente de ti al que podrás atrapar sin problemas, y otro encerrado en unas ruinas a las que accederás por otra puerta.

Sigue el camino y elige si meterte directamente en el edificio que tienes enfrente o ir por la izquierda saltando plataformas para llegar al **mono** que te habrá mostrado el radar (si lo llevas activado) y poder acceder a otra parte de las ruinas. Para ir por orden, es mejor que atrapes ese mono y vuelvas al edificio anterior.

Nada más entrar, acciona el radar y verás lo cerca que tienes un **primate**. Si sigues avanzando encontrarás **otro más** trepando por una enredadera, hazlo bajar con el tirachinas.

Colócate en la segunda plataforma abatible; cuando el **mono** que tienes al lado active la compuerta caerás por una rampa. Súbete en el ascensor y así llegarás al **simio** del interruptor. Hay otro ascensor que te llevará a la rampa donde estaba la **moneda**, déjate caer y ve a la puerta del fondo.

Si rodeas la torre encontrarás otro **macaco**. Recuerda que te será más fácil atraparlos acercándote a ellos sigilosamente. Empuja la caja que tienes tan bien colocada en el bordillo, así romperás una trampilla que te dará acceso a un pasadizo secreto. Dentro de esta habitación encontrarás **tres monos**. Uno de ellos está cerca de los ventiladores. Ten cuidado porque si los activa, el viento te llevará hacia atrás.

Enciende el radar, para llegar a ese mono, prueba a subirte por los peldaños estrechos que están pegados a la pared. Si pasas por la puerta llegarás al **mono** que estaba rodeado por las ruinas al principio del nivel.

Para conseguir los monos que te faltan, dirígete al otro edificio, al que sólo podías acceder saltando. Baja por el ascensor, la puerta que tienes enfrente no te servirá por el momento.

Una vez dentro encontrarás **tres monos**, que te será más fácil localizar con el radar. Yendo hacia la derecha todo el rato encontrarás fácilmente dos de los monos, sólo se requiere un poco de habilidad en el salto y un poco de estrategia, ya que pueden hacerte dar vueltas un buen rato sino vas con cuidado.

El tercero está escondido en una pequeña habitación a la que deberás acceder con el propulsor. Lo encontrarás dentro de una **caja dorada**. Para poder atraparlo deberás vencer a la columna que escupe fuego.



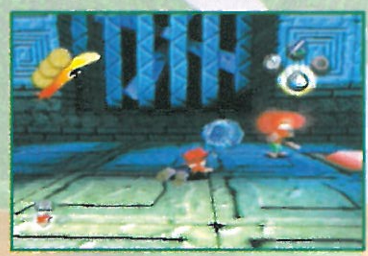
Siempre que veas estas cajas prueba a empujarlas. Puede que se abran nuevas puertas y atraparás más macacos.



En la zona de las plataformas puedes esperar a que el mono pise el interruptor para dejarte caer por la rampa.

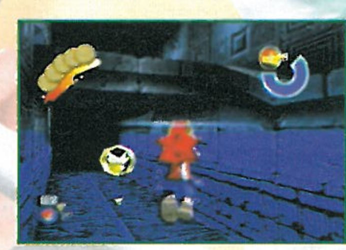


Cuando hayas vencido a la columna de fuego, se destapará una caja dorada con un mono dentro. Lo atraparás fácilmente.



Este mono, aparte de lanzarte bombas y misiles, puede accionar los ventiladores de modo que ten cuidado al cogerlo.





MONEDAS:

Las encontrarás en distintas salas del nivel. La primera la verás en la rampa que hay en el primer edificio, debajo del mono que trepa por las lianas. La segunda la encontrarás en la sala que abriste al empujar la caja, debajo del agua. La tercera está en la habitación del ventilador, encima de un puente. Y la última está en la jaula que ves al principio, encima de una columna a la que podrás llegar trepando por uno de los palos.

MUNDO 6: ¿QUIÉN HIZO LAS RUINAS?

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 8.
Monedas: 1.

Al entrar por la puerta del tiempo, el profesor te hará llegar un nuevo objeto, el **tirachinas**, con el que podrás matar fácilmente a los enemigos que vuelan y accionar los interruptores a larga distancia. Este instrumento será esencial para poder pasarte el nivel.

Nada más entrar verás unos **rodillos** que te llevan a una puerta, ve hacia ella. Una vez dentro de la habitación empuja la caja para accionar el interruptor que te abrirá la puerta de la jaula donde encontrarás el primer **mono**. Al volver, podrás ver otro sentado en un saliente encima de ti, podrás atraparlo con el propulsor.

Acciona el primer **interruptor** para poder llegar al otro lado donde encontrarás dos puertas. Entra por la primera, dale al botón a distancia y captura al **simio** que está al otro lado. Acto seguido, ve a la otra puerta, esta habitación es más larga. Sigue el pasillo hasta encontrar un **interruptor** que te abrirá una puerta, detrás de esta hallarás otro **primate**.



Ahora puedes seguir dos caminos: accionar la rueda o pasar por la puerta que tienes al lado. Si haces esto último encontrarás **dos monos**: uno encima de la torre de piedra que hay en el centro (que podrás romper con la porra) y otro en la habitación a la que puedes acceder subiendo por el palo y que podrás atrapar cuando obtengas el **coche teledirigido**.

Por el otro camino encontrarás otros **dos monitos**. Al primero lo verás nada más accionar la rueda. Para atrapar al segundo déjate caer en el **agua** hasta llegar a una habitación donde encontrarás un **interruptor** tras una plancha de cristal. Rompe la plancha y acciónalo para que se abra la compuerta. Vuelve al agua y salta hacia las plataformas antes de caer al vacío. Acciona el radar para saber donde encontrar al último **mono**.



Si accionas el interruptor se abrirá la reja y podrás atrapar al mono que hay dentro.



Deberás afinar tu puntería con el tirachinas para accionar los interruptores y poder acceder a nuevas salas.



Utiliza el coche teledirigido para hacer que el mono salga de su escondite, pero hazlo con rapidez o se volverá a esconder.

MONEDAS:

Para encontrar la moneda deberás acceder a la habitación donde nace el río. Déjate caer al agua y gira a la izquierda. En vez de seguir la corriente, súbete por el palo y echa un vistazo a tu alrededor: la verás fácilmente.



JEFE:

Antes de entrar en el siguiente mundo, tu amigo Buzz, que está hipnotizado por Specter, te retará para que le ganes en una carrera. Ten en cuenta que tú eres más rápido que él, y siempre que no te pares le sacarás ventaja.
Para vencerlo tienes que calcular bien los saltos. Si lo ganas, como premio recibirás cinco monedas.

MUNDO 7: PLAYA PRIMITIVA

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 8.
Monedas: 1.

Para poder pasar este nivel, el profesor te dará otro nuevo invento, un **aro** que te permitirá correr más rápido y golpear a tus enemigos.

Este mundo es corto y fácil, pero no te acostumbres. Para empezar, en la playa encontrarás **cuatro monos** tomando el sol, echándose la siesta, haciendo castillos en la arena. Necesitarás atrapar tres para que se abra la puerta que has visto al entrar.

Una vez dentro verás un **mono** subido en una plataforma a la que accederás más tarde. Sigue el camino y pasa por el suelo abatible con cuidado de no caerte. Podrás ver que hay tres **monos**. Uno encima de ti que podrás atrapar con el propulsor. Los otros dos enfrente de ti. Espera que accionen el interruptor para que se extienda el puente. Uno se subirá a un **ovni** así que ya lo sabes, dale con la porra.

Ahora déjate caer por el precipicio y entra por la puerta. Sube en el ascensor, verás una puerta blindada y cerca, una rueda para abrirla. Dale con la porra, acciona tu súper aro y corre antes de que se cierre. Así atraparás al **mono** que estaba subido en la plataforma.

MONEDAS:

Ve a la gruta donde está el ascensor y mira con los prismáticos hacia arriba. Sólo tienes que saltar.





Al entrar en la playa encontrarás cuatro monos tomando el sol. Si vas con cuidado podrás atraparlos sin problemas.



Espera a que el mono pulse el interruptor para poder pasar al otro lado. Te será más fácil si usas el aro para cruzar el puente.



Para poder cruzar la puerta deberás girar la rueda, accionar el aro y ayudarte de los trampolines para ir más rápido.



MUNDO 8: OCÉANO PRIMITIVO

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 8.
Monedas: 1.

Para pasar este nivel deberás dominar el uso del aro y del tirachinas.

Para empezar, deberás sumergirte en el agua y capturar al **mono** que está sobre el **pez martillo**. Simplemente usa la red del sumergible, pero con cuidado ya que ese pececillo te puede morder. Al salir del agua podrás ver que a la izquierda hay una rampa.

Si accionas el radar verás a dos **monos** contemplando una linda flor. Sube hacia ellos. Dale con la porra a la rueda, haz que tu aro gire y ve por la rampa antes de que el puente vuelva a su posición. De los dos **monitos** sólo encontrarás a uno, el otro hizo salto de altura con doble tirabuzón. Persíguele y cógele mientras nada. Si te fijas, verás que un **tiburón** sale de un túnel y se vuelve a meter. Ve hacia él y encontrarás dos caminos.

Para capturar al **mono** que hay en la sala de la derecha necesitarás el propulsor para elevarte hasta él, así que será mejor que elijas la otra ruta.

Entrarás en una habitación con dos caminos a elegir. Primero ve por el camino de la derecha, sortea los martillos gigantes y encontrarás uno de esos **macacos** que tienes que atrapar.

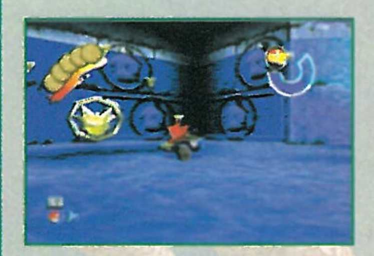
Vuelve al cruce y ahora dirígete a la izquierda. En esa sala encontrarás los tres **monos** que te faltan.

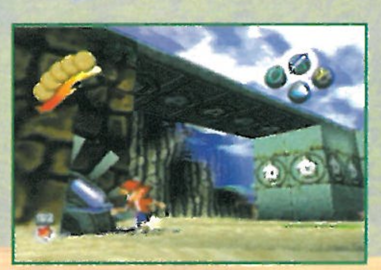
Al primero lo verás encima de un **tanque**: con el tirachinas puedes destrozar la cabina y atraparlo. El segundo está encima de ti: podrás subir desde la habitación de al lado, trepando por las **vigas** que hay adosadas en la pared. También desde ahí podrás acceder al **tercer simio**.

Fíjate bien y encuentra un palo con los extremos parecidos a una **diana**. Apunta con el tirachinas y trepa por él. Podrás acceder a la sala donde se encuentra el **último primate**.

MONEDAS:

La moneda está en la sala en la que te cargaste el tanque. Mira por el agua.





Acciona la rueda para que se baje el puente, gira el aro y sube por la rampa antes de que el puente suba de nuevo.



Podrás destrozar la cabina del tanque usando el tirachinas y las bombas explosivas. Después atrapa al mono.



Para cruzar la pasarela usa el aro esquivando los martillos. Tras la pasarela encontrarás un mono esperándote.

MUNDO 9: ISLA DE DEXTER

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 11.
Monedas: 3.

La única dificultad que tiene este nivel es que es un tanto laberíntico, así que lo mejor será que estés atento a las puertas, rampas, entradas y salidas que hay en este mundo.

Nada más entrar por la puerta del tiempo verás el rostro de Specter pintado en una puerta de madera. Prueba a darle con la porra para capturar el primer **mono** y accionar el interruptor que abre la compuerta de la jaula donde está la **tortuguita**. Ésta, obediente, se dirigirá al embarcadero, de tal forma que podrás atrapar al capitán de ese barco. ¿Y ahora qué? preguntarás. Bien, pues prueba a atizar con la porra o con el tirachinas el morro de **Dexter**. Una vez dentro de su estómago empieza el laberinto.

Al entrar podrás ver una plataforma flotante con un **mono encerrado** en ella, pero no lo podrás atrapar hasta que no tengas el coche teledirigido.

Busca con el radar hasta localizar otro **mono** en un saliente cercano a la plataforma flotante. Para atrapar al último **mono** de esta sala, sube por el barco inclinado teniendo mucho cuidado con los barriles. Una vez arriba salta a la plataforma y allí lo encontrarás.

En la zona donde se estrellan los barriles podrás encontrar una puerta por la que bajarás a las entrañas del animalito en el que te has metido.

En esta parte encontrarás nuevos enemigos que entorpecerán tu camino. Para que funcione el ascensor deberás vencer al **ojo colgante**. Al subir por el ascensor llegarás a una sala con dos puertas y dos **monos** vigilando enfrente de ti que puedes hacer caer con el tirachinas y atraparlos abajo.

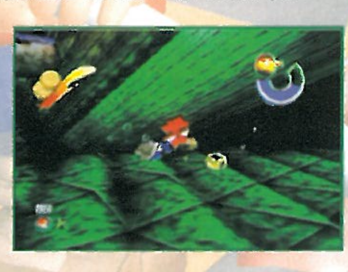
Para entrar por la puerta de la derecha necesitarás capturar **cinco monos**. Los encontrarás en la puerta que tienes a la izquierda. Para pasar acciona tu aro, pulsa el interruptor y corre. Ya puedes entrar por esa puerta, en la que encontrarás al último **mono** del nivel; pero no te resultará tan fácil cogerle. Deberás tener paciencia y dar unos cuantos chinazos a esos ojos que no hacen más que bajar del techo.

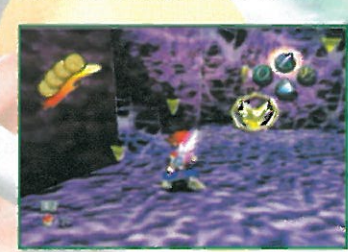


Haz puntería en la cara de Specter con la porra o con el tirachinas. La puerta se romperá y podrás acceder a una sala.



Para atrapar este mono deberás intentar que no te vea o te lanzará misiles.





MONEDAS:

Será muy fácil localizar las tres monedas que se presentan en este nivel.
La primera la verás al principio, al capturar el mono que pilotaba el barco.
La segunda también en el barco, pero no en el del principio, sino en el que estaba en la barriguita de Dexter: sumérgete en el agua y busca debajo.
La última moneda la encontrarás al bajar por la rampa, está oculta tras una plancha de cristal. Para cogerla espera a tener el súper puño, con el que romperás la plancha.

MUNDO 10: OCÉANO HELADO

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 6.
Monedas: 1.

Esta vez te darán un pequeño respiro. En este mundo no hay segundas habitaciones, ni pasadizos, ni nada por el estilo. Para empezar encontrarás un **mono** que se irá escondiendo en los cuatro iglúes que hay en el escenario. Adivina por qué iglú saldrá y atrápalo.

El siguiente **simio** está tras una placa de hielo: si no lo encuentras activa el radar para ver dónde está.

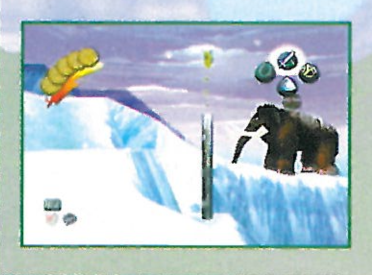
Justo en frente de la placa podrás ver un **mamut**, y encima de éste a otro **macaco**. Para hacer que caiga apunta con el tirachinas y dispara cuatro veces. Sigue hacia delante hasta encontrar una plataforma a la que poder saltar. Hazlo, pero cuidado con el viento porque te puede hacer retroceder.

Una vez hayas cruzado el puente busca una rueda que podrás accionar con la porra. Sube por la zona donde están las **hélices**, saltando para no cortarte. Llegarás a un saliente en el que un **monito** está jugando con un ordenador, atrápalo y de paso destruye el ordenador. Las hélices se pararán y podrás acceder fácilmente al otro lado, en el que encontrarás a los dos últimos **monos**. Para localizar al último, acciona el radar y avanza con él. Así te será más fácil encontrarlo.

MONEDAS:



La moneda la encontrarás encima de un poste, justo en frente del mono que estaba encerrado tras una placa de hielo





Atrapa al mono y golpea con la porra al ordenador para que las hélices dejen de funcionar y puedas pasar al otro lado.



Al accionar la rueda bajará una plataforma a la que deberás subir; pero cuidado con las hélices.



Fíjate en qué iglú sale una banderita y espera con paciencia a que aparezca el mono para poder atraparlo.

MUNDO 11: CUEVA DE TÉMPANOS

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 9.
Monedas: 3.

Al entrar en este mundo conseguirás el propulsor, así que ya puedes atrapar los monos que te dejaste al principio.

Para empezar, dirígete hacia una habitación a la que accederás por un puente estrecho. En esa habitación encontrarás los dos primeros **monos** del nivel. Después ve hacia la puerta y sube con el propulsor por las escaleras: al final encontrarás al tercer **mono**.

Ahora verás que puedes seguir dos caminos. Opta por el de la izquierda con la ayuda de tu nuevo aparato. Sube por donde caen las bolas de nieve, gira a la derecha y entrarás en una nueva habitación. Mira hacia arriba y verás al cuarto **simio** subido en una plataforma. A la derecha de ésta hay unos escalones abatibles. Sube por ellos para atrapar al quinto **primate**.

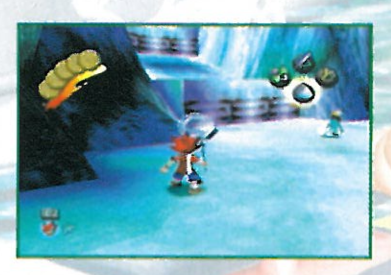
Accederás a una nueva sala; cruza el puente de hielo y llegarás a una fase con **barca**, en la que están los cuatro **monos** que te faltan para completar el mundo. Primero deberás atrapar al **mono** que pilota el **ovni**. Fíjate en que debajo del agua hay una puerta. Si la cruzas podrás atrapar al séptimo.

Sal de nuevo a la zona de la isla, te faltan **dos macacos** más y para atraparlos deberás actuar con cuidado.

Los dos están encima de ti, uno en una **cueva** y otro en un **puente de hielo**. Primero oriéntate con los prismáticos. Para coger al que está en la cueva, vence a los enemigos que te encontrarás en la rampa y acércate a él sigilosamente.

Para coger al **último**, ten cuidado porque el puente es muy estrecho; recuerda que puedes controlar el ir más rápido o más despacio.







También en esta etapa deberás usar la balsa. Rema hasta llegar a las distintas plataformas que encontrarás en la sala.



Debajo del agua encontrarás una puerta y, tras ella, otro mono que se esconderá en los iglúes. Espera a que salga y atrápalo rápido o se volverá a esconder.





MONEDAS:

La primera moneda podrás encontrarla al principio del nivel, en la habitación donde estaban los dos primeros monos.

Para encontrar la segunda, antes de pasar a la sala donde caían las bolas, ve a la derecha y sumérgete en el agua, está situada en un rincón a la izquierda de la puerta.

La última moneda la verás en la última parte, en la zona de la barca. Búscala en el agua debajo del islote en el que derribaste el ovni. Usa el sumergible para atraparla.

MUNDO 12: BAÑO DE SIMIOS

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 9.
Monedas: 2.

Para superar este nivel deberás dominar a la perfección el uso del propulsor y del aro, además de enfrentarte a enemigos "más grandes".

Al entrar en este mundo verás, justo delante de ti, a tu primer **mono**, acércate a él sigilosamente para poder atraparlo con facilidad.

Mira a tu alrededor: podrás ver un lago y una cascada. Tírate al agua y podrás ver un pasadizo debajo de la catarata. Detrás encontrarás otro **mono**. Hagas lo que hagas se dará cuenta de que estás ahí y te tirará misiles y bombas; así que para cogerlo deberás tener paciencia y habilidad.

Vuelve al lugar de partida. A la derecha tienes una puerta que te dará entrada a una nueva habitación. Ve a la derecha y llegarás a una sala en la que un **oso polar** se echa la siesta. Si te fijas hay dos puertas bloqueadas por unas **columnas** de hielo: para romperlas golpéalas con algo pesado.

Prueba a golpear al oso en el hocico de tal manera que resbale y choque contra las columnas. Por la puerta de la izquierda llegarás a otra sala similar.

Rompe las columnas de la puerta que tienes en frente para llegar a otra sala con un tercer oso. Aquí hay una puerta que te llevará a una habitación en la que el tercer **simio** manipula los ordenadores. Acciona el interruptor para que se abra la reja y poder atrapar al otro **mono** de esta fase.

Sal de nuevo al principio del mundo y trepa por las plataformas con la ayuda de tu propulsor hasta llegar a un puente de hielo. Es el momento de usar tu aro. Sincroniza bien el tiempo para pasar al otro lado sin que te toquen las bolas con pinchos. Así accederás a un pasadizo en el que además de encontrar a otro **mono** podrás seguir avanzando hacia nuevas salas.

Cuando salgas del túnel, sube por las plataformas para capturar a otro **primate** más. Si te fijas verás que hay otro puente de hielo con otra bola giratoria. Vuelve a accionar tu aro para cruzar y adentrarte en otra nueva sala donde hay tres **monos**.

Los tres están dándose un bañito en estas aguas termales. Para localizarlos con exactitud acciona tu radar.





Para pasar por el puente de hielo, usa tu aro y esquiva los obstáculos. Si te paras, caerás al lago y la corriente arrastrará a Spike hasta las cataratas.



Despierta al oso y dale con la porra de tal forma que al resbalar choque contra los bloques de hielo. Necesita dos golpes.





MONEDAS:

La primera moneda está en la habitación del oso polar, donde atrapaste tu primer mono, es decir, en la sala de los ordenadores.
La segunda está arriba, en el balneario, nada más entrar, arrinconada a la derecha.

JEFE:

Antes de pasar al siguiente mundo te toca enfrentarte de nuevo contra Buzz. Para vencerle recuerda que tú siempre irás más rápido. Deberás dominar el propulsor y colocarte al principio delante de él para sacarle gran ventaja. Si le ganas te dará un gran premio, cinco monedas de Specter para abrir los subjuegos.

MUNDO 13: TEMPLO SUSHI

Monos para superar nivel: 7.
Monos en total: 12.
Monedas: 3.

Dentro de lo que cabe, esta no es de las etapas más difíciles y tampoco de las más largas.

Nada más entrar y subir las escaleras, podrás ver que tres **monos** tienen una interesante conversación delante del templo. En el momento en que atrapes a uno, los otros dos se esconderán: uno dentro de la campana de la izquierda, y el otro en los cimientos del templo.

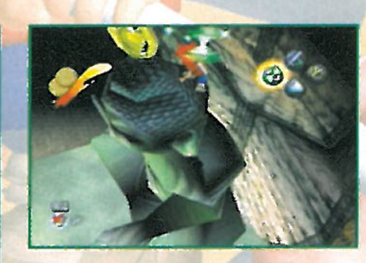
Si te fijas verás en el tejado del templo a otro **mono**. Haz que pierda el equilibrio con el tirachinas y podrás atraparlo en el suelo.

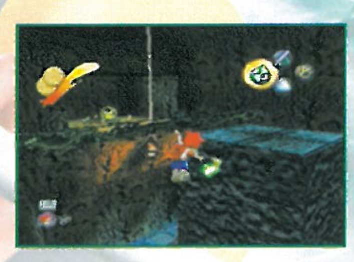
Ahora tendrás dos opciones, o te metes en el templo o en el pozo. Las dos partes son sencillas.

En el pozo encontrarás a dos **monos**. El primero en una plataforma encima de la lava, delante de ti. El segundo, en una plataforma a la izquierda del primero, detrás de la



Al accionar el interruptor, la estatua de Specter dejará al descubierto otra sala.





MONEDAS:

La primera de las monedas la encontrarás detrás del edificio donde está la campana. La segunda está en la sala del pozo, en una cueva situada encima de la puerta de entrada, a la que podrás acceder saltando por las columnas y trepando por las lianas (los triángulos dorados te marcarán el camino).
La tercera está en el templo, encima de la cabeza de la estatua, a la que podrás llegar trepando con ayuda de tu propulsor.



columna. Y el tercero un poco más escondido. Al lado de la estatua verás un interruptor que podrás accionar con el tirachinas. De ese modo la estatua se moverá descubriendo una habitación donde encontrarás el mono que te mostraba el radar. Después sal y adéntrate en el templo.

En esta sala encontrarás a los cinco **monos** restantes para completar el mundo. Al primero lo verás encima de la estatua que hay enfrente de la puerta de entrada. Desde ahí ve a la derecha y busca detrás de una de las columnas para encontrar al segundo, que te lanzará bombas y misiles para que te sea casi imposible cogerlo.

Al tercer macaco lo encontrarás también detrás de una columna pero a la izquierda y es más fácil de atrapar.

Los otros dos **monos** están subidos en las vigas del techo. Puedes subir a ellas ayudándote de las vitrinas que hay en las paredes y de tu propulsor.

MUNDO 14: MURALLA CHINA

Monos para superar nivel: 8.
Monos en total: 10.
Monedas: 3.

En este nivel deberás usar el salto con el propulsor con precisión para poder coger las monedas y algunos monos.

Al empezar, avanza por la muralla hasta llegar a una pequeña plataforma de madera y súbete en los ejes giratorios. Salta hasta llegar a un montículo en el que encontrarás al primero de los **monos** de este mundo.

Para volver, monta en el transportador. Te dejará en una construcción de madera. Déjate caer dentro para atrapar a otro **simio**.

Con el propulsor podrás subir de nuevo a la muralla. Sigue hacia delante y móntate en el rodillo gigante para entrar en una nueva habitación. Allí deberás atrapar a los tres **monos** que hay en la sala. Cuidado con ellos, porque cada vez que le den al gong harán que caigan sobre ti grandes pesas de hierro. Cuando los hayas cogido se abrirán unos escalones que te permitirán subir a una planta superior en la que hay otra puerta. Accederás a la otra parte de la muralla.

Tendrás que subir a una plataforma con sierra incorporada; desde ella acciona con el tirachinas el interruptor de la izquierda. Así se abrirá una compuerta enfrente de ti. A la derecha, hay unas plataformas de madera. Con el propulsor llega hasta ellas. Antes de subir del todo, busca un pequeño pasillo. Al final de éste encontrarás, observando el horizonte, a otro **mono**.

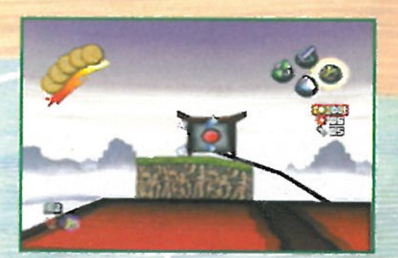
Después sube hacia los rodillos para llegar a una nueva habitación. En la parte de abajo encontrarás a un **mono** encerrado en una especie de **urna**, pero no lo podrás coger hasta que tengas el coche teledirigido.

Ve por el camino de la izquierda abriéndote paso con la porra, sube todo lo que puedas y localiza una especie de **diana**. Dale con el tirachinas para que se mueva y puedas engancharte a ella. Así llegarás al otro lado en el que te espera otro **mono**. Después de atraparlo ve por la puerta que tienes enfrente para salir de nuevo al exterior.

Engánchate en el palo como si fuera un parapente para seguir tu camino. Sube por la cuesta, sorteando los obstáculos hasta llegar al final en el que un **mono** se subirá a un ovni.

Te será fácil hacerlo caer con el tirachinas. Después, se abrirá una trampilla y llegarás al décimo **mono**.







Acciona con el tirachinas los distintos interruptores que encontrarás en tu camino, así accederás a nuevas zonas.

MONEDAS:

La primera está en una plataforma a la izquierda de la muralla, nada más empezar. La segunda la conseguirás al capturar a los tres monos del gong. La tercera está un poco escondida: en la última parte, antes de subirte en el palo, prueba a volar con el propulsor hacia la plataforma de tu derecha. Desde allí verás otra plataforma en la que encontrarás la última moneda.





MUNDO 15: CASTILLO DE TRETAS

Para superar nivel: Localizar a Specter.
Monos en total: 20.
Monedas: 4.

Esta vez tendrás que buscar a Specter, aunque todavía no podrás atraparlo. No obstante puedes ir capturando parte de los VEINTE MONOS que hay en los alrededores del castillo.

Para empezar, en vez de dirigirte hacia el castillo, ve a la izquierda y baja por la cuesta. En ese pequeño jardín encontrarás a dos **monos**, uno yendo hacia delante y otro hacia atrás.

Todavía no entres en el castillo. Localiza una plataforma con el tercer **mono** a la derecha del castillo. Ahora sí puedes entrar.

De frente verás una puerta con el sello de Specter. Para poder entrar te faltan por atrapar dos monos. Entra por la puerta de la izquierda. Accederás a una sala con dos campanas y entrando y saliendo de ellas verás un **mono**. En la misma sala hay otros **dos**. Acciona la rueda con la porra y súbete en la columna que se ha levantado.

Avanza hasta el final de la cuesta. Desde ahí puedes acceder a la torre central con ayuda de tu propulsor y atrapar al **mono** número cinco.



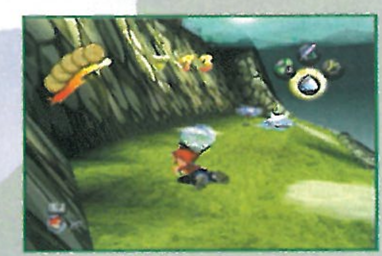
Haz que suba la columna para pasar al otro lado. Usa también el propulsor.



No pasarás de habitación hasta que no derribes la armadura. Bastan cinco golpes







Una vez arriba localiza al **mono** número seis y salta hacia él. Sube de nuevo por la rampa por la que caen los barriles y sal por la puerta. Llegarás a la zona almenada del castillo, en la que verás al siguiente **mono** nada más entrar. El otro **mono** que te señalará tu radar no lo podrás atrapar hasta que te den un súper puño capaz de romper cosas bastante pesadas.

Si accionas el interruptor podrás llegar a la cima del castillo desde fuera.

Ahora ya se habrá abierto la puerta por la que antes no podías pasar.

Nada más entrar podrás localizar a dos **primates**, uno delante de ti, subido en el trono, y otro encima de ti, subido en una lámpara. Cuando los atrapes entra por la apertura que hay arriba a la izquierda que te dará acceso directo al **simio** número once. Después ve a la puerta de arriba a la derecha.

Al subir los peldaños verás a otro **mono** en una plataforma. Sigue hacia delante. Si te subes en la lámpara volverás a la puerta de entrada del castillo, así que busca una puerta abajo a la izquierda y llega hasta ella usando el propulsor. Entrarás en una sala con rampas cubiertas de hielo. Déjate caer por la primera y salta hacia el hueco en la pared que tienes enfrente.

Sentado en la guillotina encontrarás a un **mono**. En esa sala encontrarás otros dos **monos** más. Desde la zona en la que estás, con ayuda del propulsor y de un ascensor que hay en la pared, podrás llegar a la jaula de la izquierda en la que otro **mono** te espera. Después vuelve a usar el propulsor para llegar a la segunda rampa, salta hasta el toldo rojo y desde ahí a la segunda guillotina para atrapar al tercer **mono** de esta sala. Antes de salir deberás vencer a la **armadura de hierro** que vigila la puerta. Cuando lo hayas conseguido llegarás a los sótanos.

Nada más entrar verás un **mono** encerrado en una jaula que todavía no podrás atrapar. Si accionas el interruptor se abrirá una puerta que te llevará a las afueras del castillo, pero no hace falta que vayas por ahí. Si te tiras al agua encontrarás dos **monos** nadando a los que podrás atrapar con la red del sumergible.

Hay una entrada secreta debajo del agua que te llevará a la jaula en la que estaba el mono del principio. Después de cogerlo, nada hasta llegar al muelle en el que atrapaste uno de los monos que estaban en el agua. Avanza hasta una zona con plataformas móviles y pinchos en el techo. Si no logras pasar por encima, mete el turbo al sumergible y ve saltando hasta llegar al otro lado.

Entra por la minipuerta para llegar a una zona con grandes ruedas de madera. En una plataforma delante de ti hay un **mono** y en otra plataforma encima de ti encontrarás al último. Sube por las ruedas para apuntar al interruptor que te abrirá la puerta de la torre del castillo. Recuerda que puedes acceder desde fuera a esa zona.

Atraviesa la minipuerta y sigue por los pasillos del sótano. Tírate al agua y llegarás a las afueras del castillo. Después, sube por los escalones que accionaste al principio y entra por la puerta que abriste en la sala de los rodillos. Por fin habrás localizado a Specter.

JEFE:

Tras una breve charla con Specter y con su perrito faldero, tu amigo Buzz, deberás enfrentarte a un enemigo final bastante duro. Colócate en una zona desde la que tú puedas apuntar con el tirachinas y él no pueda darte con el hacha. El final del puente es un buen lugar. Apunta con el tirachinas y lánzale los proyectiles explosivos cuando deje su hacha en el suelo. No te canses, ya que tardarás un poco en vencerle. Después de ganarle podrás acceder a un nuevo mundo.





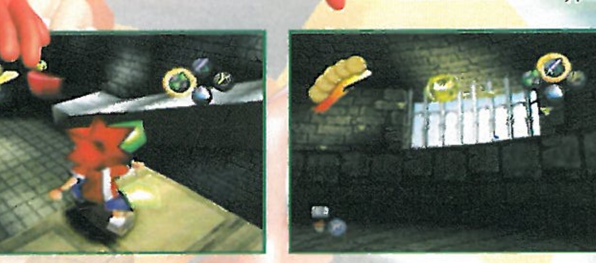




Para poder atrapar a los monos que hay en las guillotinas déjate caer por las rampas y salta antes de llegar al final y caerte al otro lado.



En la habitación de los grandes rodillos deberás encontrar el interruptor que te abrirá la última puerta en la que al fin encontrarás Specter.



MONEDAS:

Las monedas están situadas en lugares estratégicos. Sólo hay una que te será más difícil de encontrar que las demás.
Esta moneda está en una plataforma aislada detrás del castillo, a la que accederás con tu propulsor. Otra está en la sala de las guillotinas, encima del toldo rojo. La tercera la verás en la sala del trono, en la abertura de arriba a la izquierda. Y la última moneda la encontrarás en la última sala, encima de la rueda de madera más alta.

MUNDO 16: CIUDAD

Monos para superar nivel: 8.
Monos en total: 13.
Monedas: 3.

Al regresar a la estación del tiempo, el profesor te hará llegar el coche teledirigido. Con él podrás hacer salir a aquellos monos que estaban encerrados en jaulas.

Nada más adentrarte en el nuevo mundo deberás usar tu cochecito para poder atrapar al primer **simio**. Sube por los troncos hasta llegar a una sala de entrenamiento en la que encontrarás al segundo entrenando. Te harán falta tres **monos** para poder entrar en la zona del alcantarillado. Al tercero lo verás yendo desde la cueva a la izquierda, en un parque. La moneda que está encima de la catarata y el **mono** que está sobre la tubería no podrás cogerlos hasta el final del nivel.

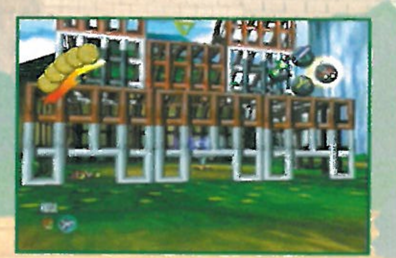
Después de coger al tercero dirígete hacia la alcantarilla. Sigue hacia delante y usa el coche para abrir la compuerta y poder atrapar otro **mono**. Además encontrarás a otro encerrado en una **jaula** con el suficiente espacio para que entre tu nuevo coche teledirigido: hazlo salir y atrápalo.

Sube por las escaleras y llega hasta una rampa muy inclinada. Con la ayuda del coche acciona el interruptor para que se extiendan unos escalones que te permitirán subir sin resbalarte.

Con el coche, entra en la jaula y acciona el interruptor. Hay una compuerta abatible que se abrirá justo debajo de tus pies. Resbalarás por una rampa y llegarás al principio de la alcantarilla. Así podrás atrapar al mono del piso de arriba. Haz lo mismo para llegar de nuevo a la zona de la rampa. En vez de accionar el interruptor, tírate al agua y súbete a la tubería. Entrarás en una habitación en la que caen grandes barriles.

Sigue la corriente que llevan los barriles, verás a un **mono** sentado en una plataforma al final de la rampa. Puedes subir de nuevo a la entrada de la habitación gracias a un ascensor que encontrarás a tu izquierda. Apoyándote en los barriles y con ayuda de tu propulsor, deberás llegar al otro lado de la estancia, en la que hay otra tubería. Pasa por ella para llegar a una sala con dos **monos**. Uno de ellos puede estar nadando, o con su hermanito en la plataforma más elevada. Busca una puerta debajo del agua. Tendrás el aire justo para salir al otro lado. El **mono** que estaba nadando saldrá, pulsando el interruptor, al lado de los barriles. Captura antes al **mono** que está sentado cerca del botón. Saca tu coche y ponlo encima del botón para que no se cierre la compuerta y no tengas que repetir lo de los barriles. Vuelve a la habitación anterior. Métete ahora por la tubería que tenía los ventiladores y acciona tu aro para no cortarte con las hélices. En una plataforma bastante elevada verás al penúltimo **primate**.

Para alcanzarlo usa el salto y el propulsor. En el agua encontrarás un túnel que te llevará fuera de la alcantarilla. Ya puedes atrapar al mono que estaba subido en la tubería.


Usa el coche teledirigido para asustar al mono y hacer que salga de su escondite: atrápalo rápido o se meterá en la jaula.


En este mundo deberás enfrentarte con enemigos más duros de vencer. Espera a que el robot esté quieto para golpearle.





MONEDAS:

La moneda de encima de la catarata podrás cogerla cuando salgas por el túnel. Otra deberás cogerla con el coche, en la habitación donde debes dejarte caer por la compuerta. Y la tercera está en la sala de barriles sobre la jaula.

MUNDO 17: FÁBRICA DE HERRAMIENTAS

Monos para superar nivel: 7.
Monos en total: 10.
Monedas: 2.

Empezarás este nivel utilizando un tanque. Con él puedes romper los grandes bloques que te impiden el camino. Al destrozar el que tienes en frente, dejarás al descubierto un **mono** que se subirá a un ovni.

Si sigues avanzando, en frente de la puerta de la fábrica encontrarás otro **mono** que se subirá a una nave. Tanto al ovni como a la nave puedes destrozarlas con el tanque. Si, por el contrario, destruyen el tanque, vuelve al sitio donde te montaste por primera vez: allí encontrarás otro.

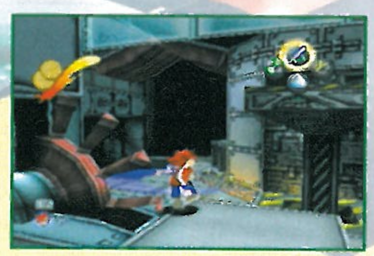
Una vez hayas capturado el segundo mono, entra por la puerta de la fábrica. Llegarás a una sala en la que hay dos puertas. Para pasar por una de ellas necesitas capturar tres monos. Así que ve por la puerta de la derecha y ve incorporando el coche a tu inventario. Con el coche podrás accionar los interruptores que te irán abriendo el camino. Cuando llegues al final encontrarás al tercer **mono** que necesitas para abrir la puerta.

Para poder atraparlo sin que tire demasiados proyectiles, atóntale con el tirachinas y una de las balas rápidas. Accionando el interruptor saldrás al principio de la habitación. Sal de nuevo a la sala del principio y dirígete a la puerta que se ha abierto.

Al entrar colócate en el centro de la plataforma y sortea los rodillos que te impiden el paso. Cuando llegues al otro lado deberás accionar con la porra las tres ruedas por orden. Rápidamente usa tu propulsor para llegar a las plataformas que se han elevado.

En el piso de arriba hay una cinta transportadora y dos martillos. Instala el aro para pasar sin dificultades. Ahora estás en la parte de arriba de la sala del principio; antes de avanzar agáchate para atrapar al cuarto **mono.**


Para hacer que suban las plataformas, acciona por orden todas las ruedas.


Cuando el ascensor funcione, haz que baje el puente para llegar al otro lado


Para conseguir atrapar al mono deberás destruir al robot golpeándole por detrás.

Una vez lo hayas atrapado acciona la palanca con la porra para poner en funcionamiento el ascensor. Baja para accionar la rueda y que baje el puente.

Entra por la puerta para acceder a una nueva habitación llena de cajas. No te asustes, de entre las cajas saldrá un **robot** que deberás vencer para atrapar al siguiente **mono**. Para vencerlo espera a que vaya contra ti y se quede atontado, entonces golpéalo con la porra. Cuando lo atrapes, busca la puerta que hay detrás de las cajas y métete por ella. Encontrarás una sala con lava y ruedas en las que te tendrás que apoyar. Usa el propulsor para estar el menor tiempo posible encima de las ruedas. Al llegar al otro lado mira a tu alrededor; verás que hay un mono encerrado en una habitación sin puertas. Cuando obtengas el puño, busca en la pared una zona de distinto color y golpéala, de este modo podrás coger el **mono**.

En el pasillo en el que estás verás una rueda. Si la accionas, una tubería bajará para que puedas llegar al otro lado. Antes de accionarla déjate caer y encontrarás un **mono** encerrado al que podrás hacer salir con el coche. Sube de nuevo a la plataforma y acciona la rueda pero en vez de avanzar deja que suba de nuevo y atrapa así al **mono** que hay en el piso de arriba. Vuelve a accionar la rueda y antes de que suba del todo avanza hasta la puerta que tienes enfrente. Encontrarás una sala de empaquetado con cintas transportadoras. Ve subiendo por ellas. En las esquinas encontrarás zonas en las que descansar. En una de esas plataformas encontrarás al penúltimo **mono**. Desde esa plataforma puedes acceder a otra plataforma con cajas que tienes en frente. Llega hasta ella con el propulsor.

Allí te saldrá otro **robot** como el de antes. Destrúyelo de igual forma y atrapa al último **mono** de este nivel.



MONEDAS:

La primera moneda podrás encontrarla en la sala en la que usaste el coche teledirigido. Para poder cogerla es mejor que acciones las plataformas con el coche desde el otro lado.

La otra moneda está encima de una entrada, en la parte en la que accionaste la rueda para hacer bajar una tubería. Acciónala de nuevo, métete por ella y espera a que suba del todo, entonces podrás verla al fondo, encima de la puerta.

MUNDO 18: REPETIDOR DE TV

Para superar nivel: Localizar a Specter.
Monos en total: 12.
Monedas: 2.

Al entrar en el mundo, dirígete a la izquierda: encerrado en una caja está el primer mono, pero no podrás atraparlo hasta que no tengas el puño del profesor.

Entra en las oficinas y mira a tu izquierda. En la recepción podrás atrapar a uno de los **simios** de este nivel. Si atrapas otros dos más se abrirá la puerta del ascensor. Para localizarlos ve por la puerta de enfrente. Verás que hay una entrada arriba a la izquierda. Sube con el propulsor y verás uno de los **monos**. Para que te sea más fácil atraparlo lánzale con el tirachinas una de las balas súper rápidas.

Acciona el interruptor de la misma sala para que se seque el estanque y puedas llegar a otra sala de este nivel. Una vez abajo dirígete hasta la **balsa** y rema hasta encontrar a un **mono** en una plataforma. Si te descubre se tirará al agua así que, si no te quieres arriesgar, espera a que vuelva a subir.

Para atrapar al otro **primate**, que se encuentra en esta habitación, rema hasta llegar a una cueva. El **mono** estará trepando por el techo: haz que baje con el tirachinas. Se habrá abierto la puerta del ascensor y entrarás en una fase en la que necesitas el tanque.

Si dejas el circuito con el tanque y te dejas caer, verás que hay dos **monos**. Uno vigilando y otro escondido en una caja. Las cajas puedes romperlas apuntando con el tanque. Puedes volver al circuito usando el ascensor.

Avanza por el circuito dejando atrás la puerta que necesita tres monos para abrirse. Al llegar a la siguiente plataforma te atacará un **mono** subido en una nave. Destruye la nave para cogerlo. En esa zona hay una puerta taponada por unas cajas. Usa el tanque para destruirlas. En la nueva sala verás dos grandes ventiladores que te fastidiarán un buen rato.

Para empezar deberás accionar el interruptor que tienes a tu izquierda; de ese modo saldrá un puente que te dará acceso a una plataforma superior. Al subirte encima de ella, la plataforma bajará así que será mejor que pises el interruptor para que el aire no te haga caer al vacío.

El truco está en activar y desactivar el interruptor con el coche para atrapar a los dos **monos** que trepan por las tuberías. Cuando los cojas se abrirá una compuerta en la pared. Rompe el cristal con el tirachinas y al entrar verás otro **mono** manipulando los ordenadores. Atrápalo y rompe el ordenador, así los ventiladores dejarán de funcionar y podrás coger al mono que está abajo.

Sal al circuito del tanque y métete por la puerta que se abrió cuando atrapaste los tres monos. Encontrarás a Specter y Buzz y verás al profesor y a Katy, a los que Specter secuestró.



Antes de entrar en la sala, incorpora a tu menú el coche para activar el ascensor.



Con el puño podrás romper fácilmente las cajas donde se esconden los monos

MONEDAS:

Una moneda la encontrarás donde usaste el coche. Para cogerla es mejor que acciones el puente desde el otro lado. La otra está encima de una entrada, donde accionaste la rueda para bajar una tubería. Acciónala de nuevo, súbete y espera a que suba, ve hacia el fondo y allí la verás.





JEFE:

Antes de poder hacer nada por el profesor y Katy deberás enfrentarte a una nueva máquina del monito blanco. Para destrozarla y pasarte el nivel, apunta siempre con la porra al círculo verde que se abrirá mientras coge fuerzas para seguir.

Deberás esquivar los misiles, dar con la porra los ovnis que vienen a por ti y saltar con el propulsor los rayos que te manda.

Necesita cinco golpes en la zona verde para destruirlo.

MUNDO 19: TIERRA DE SPECTER

Para superar nivel: Atrapar a Specter.
Monos en total: 24.
Monedas: 10.

Este es sin duda el mundo más largo que ha habido hasta ahora.

Dentro de la Tierra de Specter hay cinco fases: el mundo del Oeste, la montaña rusa, el circo, un circuito de karts y el castillo. En estas dos atracciones no podrás entrar todavía.

Primero ve a la tierra del Oeste. Allí encontrarás cuatro **monos**, uno encima del tejado de una de las casas y los otros tres detrás de las ventanas del edificio que tienes enfrente. Hazlos bajar con el tirachinas. Después dirígete hacia el circo.

En él encontrarás al **profesor**. Para sacarlo de la jaula deberás subir por las plataformas hasta arriba del todo. Al llegar arriba deberás enfrentarte a un payaso. Primero dispárale con el tirachinas y para romper los globos explosivos usa la porra. Cuando pierda el equilibrio caerá dentro de la jaula en la que estaba el profesor, pero todavía no le has ganado, tendrás que darle tres golpes más con la porra.

Tras haber liberado al profesor deberás buscar a Katy. Entra en la montaña rusa. Antes de subirte en el vagón usa tu propulsor para llegar a las plataformas que tienes enfrente. Avanza hasta llegar a una cueva en la que un **mono** juega con las máquinas recreativas. Después de atraparlo súbete en la montaña.

Deberás saltar los obstáculos que ha preparado Specter, sino el vagón se romperá. Cuando llegues al final deberás entrar en una especie de pasaje del terror. Encontrarás a **Katy** encerrada en una jaula.





Entra por la puerta de la izquierda y avanza hasta llegar a otra nueva sala. Verás que hay una puerta a tu derecha por la que todavía no puedes pasar. A tu izquierda hay una entrada oculta que podrás descubrir rompiéndola con la porra. Sigue por el pasillo hasta llegar a la parte superior de una jaula en la que encontrarás un **mono** y dos interruptores. Al apretar el de la izquierda se abrirá un camino que te permitirá entrar en la habitación anterior. El otro interruptor te abrirá la puerta. Ve por el nuevo camino para llegar a la última sala de esta parte del nivel.

Deberás atrapar a los tres **monos**, que se irán escondiendo en los ataúdes, para poder liberar a Katy.

Tras haber rescatado a Katy y al profesor, deberás enfrentarte por tercera vez con Buzz, pero en esta ocasión en un circuito de karts.

Para ganarle, haz que se estrellen los coches teledirigidos con la porra. Cuando vaya a por ti, salta hacia delante y golpéale en la parte de atrás, en el círculo verde. Necesitará cinco golpes para que le ganes y despiertes a Buzz de su estado de hipnosis.

Después, Specter te invitará a que visites su casa. Se abrirá la puerta central que da acceso al castillo. Al entrar, salta por las plataformas de hierro para atrapar al décimo **mono**. Baja hasta accionar el interruptor que te abrirá el acceso al castillo. Al llegar, métete por una puerta que hay a la derecha de la entrada. Llegarás a otro **primate** que accionará una alarma, de tal forma que cuando salgas otros dos **monos** te estarán esperando montados en los ovnis.

Para atrapar al **simio** que dio la alarma deberás localizar un interruptor en la parte superior, que podrás accionar con el tirachinas. Se abrirá una compuerta que te deja el camino libre para cogerlo.

Tras haber cogido a los monos de los ovnis, se abrirá la puerta principal. El primer **simio** que localizarás con el radar no podrás cogerlo hasta que no te den el puño y puedas romper las cajas. Sube por las escaleras hasta llegar a una habitación en la que encontrarás tres interruptores, dos en el suelo y uno en la pared. Acciona primero el de la pared para abrir una de las puertas.

Ve por la puerta de la derecha con tu coche teledirigido para que puedas accionar el interruptor que te dará paso a una sala de billar, donde encontrarás otro **mono**.

MONEDAS:

La primera moneda la encontrarás en la tierra del oeste, en los cuernos de toro. La dos siguientes en la montaña rusa. Cógelas con el vagón. En el pasaje del terror, al activar los peldaños que dan a la nueva habitación, sobre la puerta. Verás otra en el ascensor que lleva al castillo. Una vez en esa zona, en el césped al lado de uno de los ovnis verás la sexta. La siguiente encima del interruptor que accionaste para atrapar al mono que dio la alarma. La octava está cerca de la sala de los tres interruptores, en la parte de arriba. Otra moneda al descubrir la habitación que escondía la luz roja del mono. Y la última donde está el último mono.









Al llegar a la sala de los interruptores, acuérdate de incorporar el coche y el aro en tu menú para poder ir a la otra sala.



Cuando obtengas el súperpuño encuentra las cajas que llevan sorpresa y golpéalas para llevarte el premio.



En el Oeste deberás usar el tirachinas para hacer que los monos pierdan el equilibrio y poder atraparlos en el suelo.



¿Verdad que la bombilla es un tanto sospechosa? Apunta con el tirachinas y descubrirás una nueva puerta secreta.

Sin abandonar esa zona, localiza con el radar al **mono** número dieciséis. Después puedes meterte por la puerta que has abierto antes. Verás un elevador que te subirá a una plataforma que era inaccesible para el propulsor y, sentado en el borde, verás otro **macaco**. Estás en la parte superior de la sala de los interruptores.

Con ayuda de tu coche acciona los dos botones a la vez y, con tu aro en acción, atraviesa la puerta. Métete por la boca del mono. Llegarás a una sala con el careto de otro mono y una plataforma muy elevada a la izquierda. La cuestión es pasar a la parte de abajo, darle a la rueda y sacarle los ojos al mono. Entonces, rápidamente, y con la ayuda de tu propulsor, debes apoyarte en los ojos para llegar hasta la plataforma. También puedes optar por romper la bombilla del casco con tu tirachinas llegar hasta allí con tu propulsor y de paso descubrir una habitación oculta con **mono** incluido.

Después, ve a la plataforma en cuestión. Verás dos **primates**: uno nada más y otro dentro de una jaula al que deberás hacer salir con el coche. Si accionas el interruptor, la puerta que estaba en la sala anterior bloqueada por los rayos se abrirá. Para salir de esta sala deberás tener bastante equilibrio, ya que hay veces que ni el propulsor te ayudará. Simplemente sigue los colores que te marca el suelo.

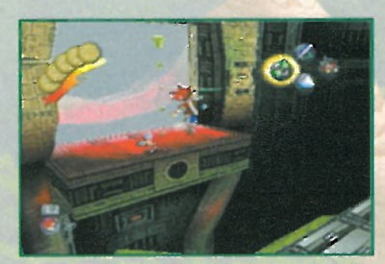
En esta zona hay dos **monos**. Uno en una plataforma bastante elevada, en la zona del suelo rojo. Podrás atraparlo con ayuda del salto y de tu propulsor. El siguiente mono está más arriba, en la zona azul, cerca ya de la salida de esta habitación. Agáchate para atraparlo.

Para encontrar la salida sigue subiendo por el camino. Ahora sí llegarás a la última parte del juego.

El **mono** número veintitrés está encima de la puerta por la que has entrado, pero no puedes cogerlo desde donde estás. Avanza por los rodillos y por las plataformas móviles. Llegarás a una plataforma rosa y con el propulsor llegarás a una verde. Desde allí ve saltando por las plataformas hasta llegar al mono. Vuelve a la plataforma verde y usa el coche para accionar los interruptores. El del centro te eleva hasta los pisos superiores; los de los lados accionan unos puentes para que pases con mayor facilidad.

Ve primero al piso superior de la derecha y encontrarás al último **mono** que hay en este mundo. Después, ve a la plataforma de la izquierda, móntate en el columpio y acciona el interruptor para activar las escaleras que te llevarán a lo más alto.

Desde allí, acciona las ruedas dependiendo del lado en el que vengan las plataformas. Móntate en una que te lleve a la puerta del enemigo final. Pero antes de poder entrar deberás destruir al **robot** que te impide el paso. Después, acciona el interruptor para que se abra una puerta oculta tras el cuadro de Specter de la sala central y móntate en el ascensor. Métete por allí para enfrentarte a Specter.
Todavía no se ha acabado. El profesor te dará el puño para atrapar los monos que están escondidos en las cajas.



Para atrapar a uno de los últimos monos usa el propulsor sin apoyarte en los rodillos ya que pueden tirarte al vacío.





JEFE:

Primero se subirá en la cabeza del robot. Lo verás todo desde la vista subjetiva de Specter. Esquiva los proyectiles mientras te acercas; cuando aparezca "danger" en la pantalla dale con la porra seis veces. Después la cabeza se juntará con el resto del cuerpo para seguir la lucha. Desvía los disparos y cuando se pare para recargar energía dale con la porra en el círculo verde. En cada brazo dos veces. Por último te enfrentarás al resto del cuerpo. Necesitas otros tres golpes para vencerlo definitivamente.

MUNDO 20: RESULTADO FINAL

Para superar nivel: Atrapar a Specter.

Después de coger a todos los monos, a los 204, que no son pocos, el profesor te llevará a la nave en la que se esconde Specter. Tu misión no es matarlo, sino atraparlo con la red.

Primero deberás apuntar con el tirachinas al sillón hasta romperlo y Specter caiga al suelo.

Necesitará cuatro golpes. Una vez esté en el suelo, esquiva sus ataques y rómpele el escudo. Cuando se lo rompas dale con la porra. Después de cinco golpes, Specter quedará atontado en el suelo: será tu oportunidad para atraparlo.



Con el propulsor, esquiva los rayos que lanzará Specter para intentar destruirte.



Con el tirachinas haz que Specter pierda el equilibrio. En el suelo dale con la porra.

LOS SUBJUEGOS

Para poder acceder a los subjuegos necesitas recoger las monedas que hay repartidas por los mundos. Se abrirán minijuegos a los que podrás jugar siempre que quieras. Al coger diez monedas se abrirá el primer juego que trata de boxeo entre macacos. Cuando lleves veinte monedas, se abrirá el segundo juego, uno de snowboard. Con cuarenta monedas, abrirás el último; un juego muy entretenido de marcianitos.



El primer minijuego que se abrirá será el de boxeo. Recomendado para que puedas desahogarte cuando no consigas atrapar un mono o alcanzar una moneda.



Con veinte monedas podrás competir en el torneo de snowboard y refrescarte un poco tras haber sudado un rato cogiendo a los monos más difíciles.



El último juego que se abrirá será uno de marcianitos. Un clásico con el que sin duda pasarás buenos ratos tras derrotar a los enemigos más difíciles.

Fear Effect

Un secuestro muy accidentado



Fear Effect se ha destapado como una de las aventuras más originales de los últimos tiempos y también como una de las más complicadas. Su innovador sistema de juego ya provoca ciertas dificultades, pero si sumamos retorcidos puzzles y enemigos difíciles de derrotar nos encontramos con un juego que pone a prueba por igual nuestra habilidad y nuestra paciencia. Con esta guía os ayudaremos en los principales obstáculos pero, como siempre, será vuestra pericia la que os saque del atolladero. Suerte.

BIENVENIDOS A HONG KONG (DISCO 1)









Empezarás el juego manejando a Hana. Nada más bajar del helicóptero, salva la partida y dirígete al ascensor (hay una luz amarilla que te permitirá reconocerlo). Una vez arriba, equipa tu cuchillo y avanza despacio para que no te descubran. Encontrarás en el camino a dos hombres a los que deberás atacar por la espalda. Tras coger la **munición**, fíjate en la ventana que hay justo a la izquierda de la escalerilla. Acércate y, después de la escena, rómpela con el cuchillo (para no malgastar balas).

Entra en la habitación. Al fondo verás una estantería, y en ella un **fusible**. Cógelo y ve hacia la palanca roja que hay en la pared para accionarla.

Sal de la habitación y sube por la escalerilla. Arriba verás una válvula; gírala para eliminar de un plumazo a otro de tus enemigos. Avanza por esa plataforma y baja por el otro lado. Una vez abajo, coge la **llave** que ha dejado el hombre al que has eliminado.

Con esa llave dirígete ahora hacia la derecha y úsala en la reja. Cuando estés al otro lado, vuelve a avanzar despacio para no ser descubierta por los guardias que vigilan la puerta. Atácales por la espalda con el cuchillo y recoge la **munición** y la **tarjeta roja**.

EN BUSCA DE JIN

Usa la tarjeta en la puerta que encontrarás a la izquierda. Ataca al hombre que hay en la habitación por la espalda y ve hacia los monitores. Verás una escena en la que torturan a uno de los amigos de Hana, Jin. Puedes salvar la partida junto a la mesa que hay en el centro de la habitación.

Sal por la otra puerta y acércate con sigilo a otros dos hombres para atacarlos por la espalda. Coge la **munición** y la **ametralladora**. Equipa esta última y sigue el camino. No hagas caso del ascensor y ve hacia una planta eléctrica. Estrena aquí tu nueva arma y acaba con todos los hombres para pasar al otro lado.

Ve a la puerta del fondo (nada más entrar hay un punto para salvar) y entra en una nueva habitación en la que encontrarás una **llave** que abre uno de los armarios de la sala donde viste el vídeo.

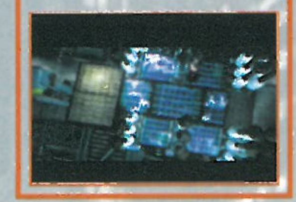
Baja por la rampa y da buena cuenta de los dos hombres que esperan abajo. Sigue avanzando y coloca el fusible en el panel situado a la izquierda. Sube la rampa, equipa tu cuchillo (para ahorrar munición) y sal de esta sala. Acércate con cuidado al hombre que está al lado de la planta eléctrica y atácalo por la espalda.





PUZZLE

En la planta eléctrica verás tres placas centrales con corriente y otras dos placas a cada lado. Espera a que no haya corriente en la primera placa del centro; avanza hasta la placa lateral que hay a la derecha de Hana; después hacia la segunda placa central y, por último, sal atravesando la tercera placa central.



Retrocede hasta el ascensor; elimina al hombre que encontrarás cerca del ascensor y vuelve a la habitación donde viste el vídeo de Jin. Con la llave podrás abrir el armario que tiene el número 67 y coger una **tarjeta azul** y una **pistola**. Vuelve al ascensor y sube; nada más salir ve hacia la izquierda para coger el **cortacables**.

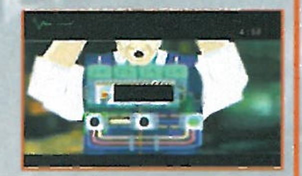
Ve después a la izquierda (fíjate en el panel luminoso de la pared) y avanza sin detenerte en ninguna puerta. Ataca a todo matón que veas por el camino hasta al final del pasillo. Encontrarás una puerta en la que podrás salvar y usar la tarjeta azul. Dentro encontrarás a Jin en una situación un poco complicada.

SALVA A TU COMPAÑERO

Antes de hacer nada acaba con los tres hombres que hay en la habitación, con cuidado de no disparar a tu compañero. Después acércate a él y usa el cortacables en la bomba para desactivarla.

PUZZLE

Para evitar que Jin y Hana salten por los aires corta los cables en este orden. Uno, pon el cursor en la luz naranja y corta los cables rojo y amarillo. Dos, pon el cursor en la luz violeta y corta los cables rojo y azul. Tres, pon el cursor en la luz verde y corta los cables azul y amarillo.



Tras ver cómo acaban con la vida de tu compañero, y con los explosivos en tu poder, sal de la habitación y dirígete a la puerta que está a la derecha del panel de colores (a la derecha del ascensor). Coloca allí los explosivos para conseguir abrirla, teniendo cuidado de no quemarte.

Entra en la habitación y avanza por la rampa. Al final encontrarás a uno de los matones y más adelante a otros dos. Deshazte de ellos y baja por la escalerilla que hay cerca de la habitación donde viste el vídeo de Jin.

ENCUENTRA EL DISCO DE WEE MING



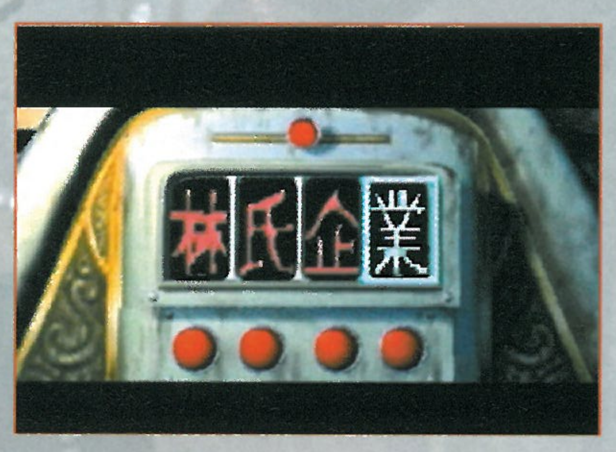
En la siguiente sala encontrarás un punto para salvar (te recomendamos que lo uses). Sigue avanzando y ataca a dos hombres que encontrarás bajo unas letras de neón. Después de hacerlo, y antes de seguir avanzando, fíjate en la colocación de las letras: luego te hará falta. Entra en la habitación que hay al final del pasillo.

ENEMIGO

Para vencerlo lo más rápido es que uses las ametralladoras. Esquívale rodando y dispárale mientras recarga su arma. En el momento en que vuelva a disparar sigue rodando y moviéndote para que no te alcance. Repite los mismos movimientos hasta que logres acabar con él.



Tras derrotarlo, podrás conseguir la **ametralladora**. Dirígete después hacia el panel de la izquierda de la habitación e introduce por orden los símbolos que aparecían fuera, en las letras de neón. De ese modo conseguirás el **disco** del que habló Jin (aunque no te servirá de mucho).



GLAS AL RESCATE

Después de ver como capturan a Hana te tocará controlar a Glas. Empezarás desde el principio con este personaje y tendrás que recorrer prácticamente los mismos caminos que antes.

Para empezar, ve hacia el ascensor y acciónalo. Un helicóptero aparecerá y lo arrasará todo. Deberás correr hacia la escalerilla para no quemarte (hazlo rápido o Glas morirá).

Arriba encontrarás nuevos enemigos, así que deberás ir preparado. Avanza hasta llegar a la escalera que lleva a la válvula. Antes de subir del todo, espera a que el dichoso helicóptero pase y dispare para poder llegar hasta el otro extremo de la plataforma.







Cuando estés abajo, además de localizar un punto para salvar partida, encontrarás una **tubería**. Recógela y úsala en la bombona que hay a la derecha.

Después de hacer que salga todo el gas, dispara y échate para atrás (o te alcanzará el fuego). Cuando la bombona explote, asómate.

DE NUEVO EN PROBLEMAS

De nuevo con Hana, deberás estar preparado para echar a rodar hacia el centro de la habitación y poder coger el **cuchillo**. Después, sigue rodando hasta acercarte al enemigo y poder matarlo. Mientras esté disparando no dejes de moverte, pero no te vayas muy lejos o no le podrás atacar con el cuchillo. Cuando te deshagas de él, Hana podrá recoger su **rifle de asalto** y eliminar a los tres guerreros que hay fuera. Deberás llegar al otro extremo del pasillo. Salva e intenta subir por la escalerilla... aunque hagas lo que hagas, atraparán a Hana.







PUZZLE

Con Glas deberás atravesar las tuberías que están al rojo vivo: avanza por la tubería de la derecha sin meterte por otro camino. Al final de la tubería verás otra más larga. A mitad del camino, en una pequeña tubería encontrarás un punto para salvar. Cuando la tubería no esté caliente avanza hasta el final.



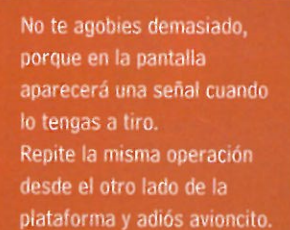
ENEMIGO

Ahora te toca enfrentarte cara a cara con el maldito helicóptero que ha estado atosigando a Glas desde el principio.

Ve rodando hacia la esquina superior derecha para coger un poco de **munición**, y desde allí mismo dispara a los banderines para estropear una de las hélices del helicóptero.

No te agobies demasiado, porque en la pantalla aparecerá una señal cuando lo tengas a tiro.

Repite la misma operación desde el otro lado de la plataforma y adiós avioncito.









HAY QUE RESCATAR A HANA

Sal por la puerta que hay a tu derecha, acaba con los guerreros que hay en el pasillo (recuerda que antes puedes salvar). Y dirígete hacia el ascensor, donde Hana cogió el cortacables. Antes de llegar verás a otros dos guerreros. Deshazte de ellos para conseguir un **rifle de asalto** y **munición**. Retrocede luego hacia la puerta que está en llamas, equipa tu cuchillo y elimina al primer guerrero por la espalda. Retrocede después para equipar el rifle de asalto y... tú mismo. Sólo te diremos que hay unos diez enemigos en esa habitación. Recuerda recoger la **munición** que te vayan dando o te quedarás sin balas demasiado pronto.



Cuando esté todo despejado sube por la rampa y elimina al resto de los guerreros. Salva la partida, ve hacia la planta eléctrica y sigue avanzando hasta llegar a las escaleras por las que bajó Hana.

Después de la entrada espectacular de Glas, deberás manejar a Hana.

ENEMIGO

En esta ocasión deberás enfrentarte a un helicóptero militar (por lo menos eso parece).

Desde el lado izquierdo de la habitación, dispara al helicóptero mientras éste dispara al centro de la habitación.

Cuando cambie de dirección, ve rodando hacia el lado donde está Glas. Aprovecha para recoger la **munición** y espera a que el helicóptero vuelva a cambiar de dirección. Cuando lo haga, vuelve a tu sitio y sigue disparando.

Una vez Hana se haya apropiado del helicóptero, corre con Glas a lo largo del pasillo, hasta que puedas montar en el helicóptero con Hana (se iluminará el letrero "utilizar").





Y POR SI FUERA POCO, AHORA ZOMBIES (DISCO 2)

Parece que las cosas se van complicando; después de acabar de esa forma tan espectacular el primer disco, parecía que no había nada más que pudiera sorprendernos... pero no hay más que ver el principio del segundo CD para saber lo que nos espera a lo largo de los siguientes.

Al salir del barco Hana se encontrará con una isla... ¡llena de zombies! Toca sufrir.



Deshazte de los dos primeros, a la vez que salvas la partida al lado del barco.

Avanza después por el muelle y dirígete a la derecha. Encontrarás otros dos zombies a los que podrás disparar,



además de poder coger otra **pistola**.

Retrocede después y sigue avanzando por el otro lado del muelle. Encontrarás a un zombi que se hace el "muerto", pero no te fíes de las apariencias...



EN BUSCA DE LA LLAVE PO MON

Tras eliminarlo pasarás a controlar por unos instantes a Deke, un nuevo personaje.

Entra en la primera cabaña que encontrarás a la izquierda del personaje y límpiala de zombies. Acto seguido, con Glas, deberás atravesar el puente en llamas, con cuidado de no quemarte (también puedes salvar antes empezar a moverte).



Después de manejar a los demás personajes por unos segundos, te tocará otra vez controlar a Hana; (será mejor que te acostumbres a estos cambios de personaje tan rápidos). Bien, de nuevo con Hana, dispara los zombies que saldrán por la izquierda. Sigue avanzando para encontrar a más muertos vivientes aunque esta vez será mejor que uses el cuchillo, para ahorrar balas, claro. Date cuenta de que los zombies no te dan ni una balita de nada (tacaños).

Entra en la cabaña en la que entraste antes con Deke y elimina a los tres zombies que verás. Sal y sigue avanzando hasta llegar a la última cabaña. Dentro encontrarás dos zombies y, tras vencerlos, la **llave Po Mon**.







MOVIDA EN EL TREN MILITAR

Deshaz el camino hasta la cabaña en la que Hana entró al principio, avanza un poco más y dirígete a la siguiente cabaña. Por el camino otro zombi se hará el muerto. Acaba con él y usa la llave Po Mon en la puerta de la cabaña.

Una vez dentro de la cabaña salva tu partida y acércate a hablar con la ancianita. Ella te contará porqué todos los vecinos de Villa zombi se han puesto tan feos de repente. Después de escuchar a la anciana, elimina al único zombi que se levantará, coge la **pistola** y sal de la cabaña.

Fuera encontrarás a dos soldaditos. Apártalos de tu camino y sigue avanzando hacia lo que parece la estación de tren. Una vez allí encontrarás a otros tres soldados; deshazte de ellos y salva la partida.

Al adentrarte un poco más en la estación Hana será descubierta por uno de los soldados. Cuando te den la oportunidad utiliza la toalla para despistar al soldadito... ¡glups!. Menos mal que Deke vendrá al rescate.

Con Deke podrás entrar en la estación. Noquea con el guante al primer soldado y dispara a los otros dos. Encontrarás a un tercero escondido a la izquierda, el cual te dará amablemente un **rifle de asalto**.

En esta zona podrás salvar la partida. Ve ahora hacia la rampa (a la izquierda de ésta encontrarás **balas para el cañón**). Con el rifle elimina a los dos soldados que hay en el andén. A ambos lados del tren encontrarás soldados a los que disparar para conseguir **munición**.



Avanza por el andén de la izquierda hasta poder entrar en uno de los vagones. Alguien te encerrará allí con otra persona.

ENEMIGO

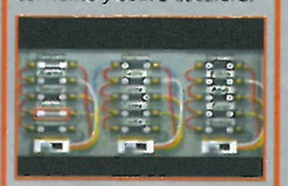
Para acabar con este individuo usa el rifle de asalto. Ten cuidado de no disparar cuando se esconda detrás de las cajas, ya que tienen explosivos y, si le das por error, saltarás por los aires. Dispara sólo cuando esté de pie moviéndose. Al acabar con él podrás coger el **MK V rifle**. Cuando lo tengas, sal del vagón y deshazte de otros tres soldaditos. Recoge la **munición** y la **tarjeta**. Ve después hacia la pared, justo enfrente del vagón del que acabas de salir, y usa la tarjeta en el panel de acceso a la escalera.





PUZZLE

Para empezar, desactiva las tres columnas para que no haya corriente y no te dé calambre.
Coge los dos únicos fusibles que hay y colócalos primero en la columna del medio, uno donde pone corriente y otro donde pone cierre 3.
Activa después esa columna. Cuando veas cómo se abren los cierres de la escalera, desactiva la columna para que no haya electricidad, quita los dos fusibles y ponlos en la primera columna sobre corriente y sobre escalera.



Con la escalera ya bajada sube al piso superior y salva la partida. Un consejo: en esta zona no corras y mide bien los pasos que das con Deke, ya que andará sobre vigas y puede perder el equilibrio en cualquier momento.

Avanza despacio para encontrarte con unos nuevos amiguitos, los cuales tienen garfios en lugar de manos. No te podríamos decir con exactitud cuantos enemigos intentarán eliminar a Deke, pero hasta que no te deshagas de todos ellos no se acabará el turno con Deke. Cuando lo hayas conseguido saldrá una nueva escena cinematográfica.



BUSCANDO LA LLAVE XI MON

En unos breves segundos deberás manejar a Glas. Con él tan sólo deberás conseguir deshacerte de los zombies que haya al lado de la cabaña: "sólo" eso.

Después de este pequeño inciso pasarás a manejar a Hana (ya vestida, por cierto). Salva la partida y avanza hacia la derecha. Encontrarás a unos soldados, elimínalos para conseguir el **rifle de asalto**. Vuelve de nuevo hacia el punto para salvar y avanza hacia la izquierda. Deshazte de los dos zombies y de los dos soldados para dejar despejado el camino para más tarde. Vuelve a la zona donde conseguiste el rifle de asalto y sigue avanzando por la derecha.

Al llegar cerca de la estación verás a dos soldados. Tras dar cuenta de ellos adéntrate si quieres en la estación para encontrar a unos cuantos soldaditos más. O si no, ve por la pequeña rampa que hay a la derecha hasta llegar a la cabaña de la anciana (la que te explicó lo de Wee Ming). Sal de la cabaña y recorre el mismo camino que hiciste para recoger la llave Po Mon.

En la cabaña alargada encontrarás a los hombres-garfio. Deshazte de ellos para conseguir más **munición** si quieres. Ve hacia la cabaña donde conseguiste la primera llave. Elimina a todos los enemigos y recoge la llave **Xi Mon**.







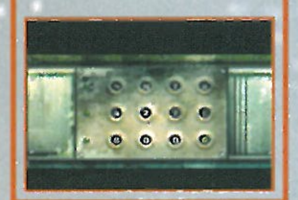
OBJETIVO: SALIR DE LA ISLA

Con ella en tu poder, vuelve a la zona de la estación. Concretamente a la zona donde empezaste con Hana (al lado del punto para salvar). Avanza por la izquierda del camino hasta el final. De las dos cabañas que verás, usa la llave en la que está más alejada. Dentro encontrarás muchos hombres-garfio y un soldado. Tras dejar la zona despejada, coge la **munición** y la **llave del tren**. Ve de hacia el punto para salvar.

Una vez allí, y con la llave en tu poder, acércate al vagón del tren y usa la llave (salva antes). De nuevo Hana deberá resolver un no muy complicado puzzle.

PUZZLE

Dirígete primero a la derecha del vagón; en ese lado encontrarás una nota a la derecha y un panel a la izquierda. Utiliza primero la nota; en ella aparece un código secreto: 4N2B422C8000, en la esquina superior derecha. Con este número en tu memoria, acércate al panel e introduce el código por orden.



Aparecerá Deke de nuevo en escena. Mientras Hana logra poner en marcha el tren, Deke debe ocuparse de los inquilinos de la planta superior. Deshazte de ellos y cuando veas que el tren se va a pique, corre sin parar a lo largo del tren.

Después de ver que todos están sanos y a salvo, deberás manejar a Glas para que encuentre una salida de ese lugar endemoniado.

Avanza por los vagones, eliminando a los soldados que encuentres por el camino, hasta llegar a la vía. Cuando hayas llegado, podrás conseguir un **rifle de asalto** para Glas.

Avanza por el camino hasta llegar a una zona en la que demasiados soldados vigilan un camión. Deshazte con el rifle de todos ellos, coge la **llave del camión** y ponlo en marcha. Wee Ming aparecerá en escena.





HOGAR DULCE HOGAR (DISCO 3)

Al introducir el tercer disco, Hana, Deke, Glas y Wee Ming aparecerán en la ciudad. Se acabaron los zombies, aunque deberás enfrentarte a nuevos enemigos.

Después de conocer a Madame Chen, Glas será capturado y encerrado en un pequeño almacén. Será aquí donde empieces el juego.

En el almacén verás que hay cinco agujeros en el suelo, los cuales están tapados con unas planchas de madera; pero si te fijas hay otro agujero que tan sólo tiene una rejilla. Dirígete hacia las estanterías que hay a la izquierda y coge el **aceite de cocina**. Después ve hacia el **jarrón** y utilízalo para romperlo y llamar la atención del hombre que hay fuera. Ve rápidamente hacia la rejilla que hay en el centro de la habitación y utiliza el aceite de cocina en él. Cuando aparezca el hombre que vigilaba la puerta, esquiva sus balas y rueda por toda la habitación hasta que resbale con el aceite y quede inconsciente. Sal después de la habitación.





Equipa la porra y acércate sigilosamente al hombre que hay en el pasillo para atacarlo por la espalda sin ser descubierto. Acércate después a la puerta de la cocina y presencia cómo echan del local a los clientes. Deke y Hana lo presenciarán todo desde fuera.

Con Deke aparecerás en la azotea del edificio. De nuevo un puzzle que deberás resolver sin equivocaciones.





PUZZLE

En la azotea verás un suelo con paneles de cristal, los cuales aparecen rotos cada vez que les da la luz. Para poder cruzar al otro lado sin pisar en falso y caer al piso de abajo, fíjate en la colocación de los cristales. Podrás ver que hay cinco filas de cristales y en cada fila ocho cristales.

Avanza de la siguiente manera:
En la primera fila pisa el cristal número 7 y pasa después a la segunda fila pisando los cristales número 7, 6 y 5. En la tercera fila pisa el cristal número 5.
En la cuarta fila pisa los cristales 5, 6 y 7. Por último, pisa el cristal número 7 de la quinta fila.

¿GLAS EN LA COCINA?

Una vez hayas llegado al otro lado, salva la partida y entra por la puerta que hay a la derecha.

Repentinamente pasarás a controlar a Glas. Entra agachado en la cocina y disponte a cruzar la cocina sin que los cocineros te vean.

PUZZLE

Para empezar deberás atravesar una zona con cuatro cocineros. Dos se pasan ingredientes y otros dos discuten. Espera a que terminen de resolver sus asuntos para avanzar con mucho cuidado y sin descuidarte, ya que es un ciclo y tras unos segundos se girarán de nuevo.
Después de estos cocineros, te encontrarás con otro que, mientras cocina, se gira de vez en cuando para matar alguna cucaracha. Espera a que se gire para avanzar unos pasos y párate cuando veas una cucaracha ya que el cocinero se volverá para aplastarla.
Por último aparecerán otros dos cocineros los cuales tampoco te tienen que descubrir. Uno de ellos se girará para tirar las mondas de una patata; el otro, que está un poco acatarrado el pobre, se volverá para escupir en el suelo (cerdito).



Tras haber pasado al otro lado con éxito, acércate a la alarma de incendios y acciónala. Dispara a los guardaespaldas y avanza hasta encontrar a otro hombrecillo. Después de deshacerte de él podrás conseguir su **escopeta**. Sal de la cocina y llega hasta el salón (sólo tienes que avanzar hacia delante). Elimina a todos los criminales y ve hacia la escalera de la entrada; cerca de la puerta encontrarás a otro matón; deshazte de él y sal del burdel para encontrarte con Hana.





EN BUSCA DE WEE MING

Después del ultimátum de Glas, Hana se las tendrá que apañar para encontrar a Wee Ming ella sola. Acaba con todos los hombres que encontrarás en el salón y dirígete a la cocina. En la pared de la izquierda, nada más entrar, encontrarás una pequeña habitación donde podrás salvar la partida y usar un biombo muy sospechoso que verás al fondo de la habitación. ¡Vaya con Hana!

Una vez estés equipado con una ropa más... ligera, ataca a los hombres que hay en la cocina para apropiarte de sus ametralladoras.

Ve después hacia la puerta que hay a la entrada de la cocina; es la única que tiene una mirilla con un guardián detrás. Una vez dentro, dispara al guardián y sube por las escaleras.

Arriba encontrarás más hombres a los que deberás atacar para conseguir **munición** y una **escopeta**. Avanza por el pasillo que hay a la derecha de las escaleras. Encontrarás a más hombres y guardaespaldas pero ya sabes lo que puedes hacer con ellos ¿no? Al final del pasillo verás que hay tres puertas rojas. En la primera encontrarás un punto para salvar la partida; en la tercera encontrarás un guardaespaldas. En la segunda puerta roja encontrarás a Deke.

Tras ver cómo se llevan a Hana como si trabajara en ese lugar, controlarás de nuevo a Deke. Antes de salir de la habitación, fíjate en la tele y quédate con los movimientos de la "bailarina", luego verás para qué.

Sal de la habitación, elimina a los guardaespaldas y dirígete hacia las escaleras por las que entró Hana. Enfrente de ellas verás una puerta roja. Entra en ella y coge la **moneda** que hay encima de la mesa.

Si quieres puedes ir a la entrada del restaurante para conseguir una **pistola** para Deke; si prefieres no perder el tiempo, entra en la habitación para salvar (al lado de la habitación donde se encontraron Hana y Deke) y usa la moneda en el guiñol que hay al fondo de la habitación.







¡ÁBRETE SÉSAMO!

PUZZLE

En el guiñol podrás ver dos columnas con dibujos, una a la izquierda del muñeco y otra a la derecha. Para que el muñeco baile deberás activar los botones en este orden. Primero pon el cursor en el tercer botón de la derecha, luego en el primero de la izquierda, después en el primero de la derecha; luego en el segundo de la derecha y por último en el segundo de la izquierda. El muñequito se dispondrá a bailar la danza de la bailarina que viste en la tele.



Gracias al bailecito se abrirá por arte de magia una puerta secreta. Una vez dentro, equipa a Deke con la mejor arma de su inventario y atraviesa la puerta verde. Aparecerás en un hall enmoquetado y lleno de puertas.

Tan sólo fíjate en dos puertas dobles, una de color rojo a la izquierda y otra de color marrón a la derecha. Dirígete a la puerta de color marrón, elimina a todos los guardaespaldas y salva la partida.



Sal de allí y dirígete hacia la pequeña puerta que está a la izquierda de la doble puerta roja y a la izquierda del pasillo. Entra por ella, dispara al hombre que hay dentro y coge la **llave del ascensor**.

Avanza después por el pasillo, elimina al hombre que te impide el paso, coge su **ametralladora** y usa la llave del ascensor en el ascensor que encontrarás al fondo.

Cuando salgas del elevador, entra en la habitación que hay justo enfrente y coge la **llave inglesa**.



Baja después por las escaleras que hay al lado del ascensor y entra por la puerta que hay al fondo del pasillo.

Tras eliminar a los guardias que encuentres en tu camino, dirígete a las tuberías, teniendo mucho cuidado con el peligroso vapor, y usa en ellas la llave inglesa. De este modo habrás activado la fuente que más adelante usará Hana.

Coge después la **llave de Madame Chen** y vuelve al hall enmoquetado. Deshazte de los guardias y usa la nueva llave en la doble puerta roja. Por desgracia no volverás a controlar a Deke nunca más: alguien... o algo le atacará.



MÁS DESGRACIAS PARA GLAS

Con Glas deshazte de los guardas. Ve hacia la entrada del restaurante y vuelve a entrar acto seguido en el salón para encontrar a más guardaespaldas y conseguir una **ametralladora**.

Sube por las escaleras por las que fuiste con Hana y ve hacia el pasillo con las tres puertas rojas para conseguir más armas. Entra en la habitación para salvar y vuelve hacia las escaleras. Coge el camino de la izquierda. Avanza por el pasillo y llega hasta el final. Además de encontrar guardianes a los que debes eliminar, encontrarás un punto para salvar y la **llave del salón**. No tendrás que irte muy lejos para usarla: dirígete a la puerta morada que hay en este pasillo y llegarás al salón.

Una vez dentro, reduce a tus enemigos y ve a las puertas del fondo. Entra en la que está más alejada (para entrar por la otra te hace falta una llave). Glas deberá agacharse para atacar por la espalda al guardaespaldas; avanza y ataca a los otros dos hombres que hay en una especie de vivero. Después de hacer esto, sal de nuevo al salón y dirígete a la pequeña puerta que está al lado de la puerta por la que entraste. Te encontrarás a una "doncella" en apuros.

ENEMIGO

Para acabar con él deberás estar atento y no disparar a lo loco. Para empezar, no debes dejar de rodar por toda la habitación mientras el hombre se esconda bajo la cama; apunta y dispara cuando asome por uno de los lados. Primero saldrá por el lado izquierdo, después por el derecho, y así sucesivamente hasta que acabes con él.



Al hacerlo, el padre de Wee Ming, el Sr. Lam, volverá a aparecer en escena, pero lamentablemente, pillará totalmente desprevenido a nuestro pobre Glas y...





LA HABITACIÓN DE MADAME CHEN

De nuevo con Hana, entra en la habitación que encontrarás a tu derecha (si estás perdido, te diremos que es una de las tres famosas puertas rojas), elimina al hombre que hay dentro y coge el **jarrón blanco** que hay encima de la mesa. Dirígete después a la habitación en la que Deke consiguió la moneda para el guiñol; acaba con el hombre que hay dentro y coge la **llave del salón**. Ahora ve hacia el salón (tan sólo sigue el pasillo que siguió Glas).

Entra con la llave y ve hacia la puerta en la que estaba la fuente. Hana encontrará ahora el camino despejado y podrá coger unas cuantas **flores** de la fuente. Sal del vivero, elimina a los guardaespaldas que hay en el pasillo para conseguir la **llave de la oficina** y dirígete a la puerta que antes estaba cerrada a la derecha.

Una vez dentro, monta en el ascensor. Saldrás al pasillo que había en el hall; ve hacia la habitación para salvar; elimina al guardia y coge el **jarrón negro** que encontrarás en un armario de esa habitación.

Después de hacer esto, ve hacia la puerta de la habitación de Madame Chen y usa los jarrones y las flores allí.

PUZZLE

Para poder entrar en la habitación deberás colocar primero el jarrón negro en el pedestal de la izquierda y el jarrón blanco en el de la derecha. Coloca después el girasol en el jarrón negro y la cala mustia en el jarrón blanco. Cuando lo hayas hecho, coloca el jarrón blanco en el pedestal de la izquierda y el jarrón negro en el de la derecha.
Coloca el girasol en el jarrón blanco y la cala mustia en el jarrón negro, y ya está conseguido.











Acto seguido verás cómo la que antes era Madame Chen se ha convertido en una criatura infernal que lanza a Deke por la ventana, lo que convierte así a las mujeres del burdel en extrañas criaturas.

SÁLVESE QUIÉN PUEDA

Entra en la habitación para salvar, elimina a las dos brujas y salva tu partida. Dirígete después hacia el pasillo, deshazte de la bruja que te impide el camino y monta en el ascensor. Al salir a la oficina habrá más brujas a las que destruir. Sal del cuarto y avanza por el salón.

Al llegar cerca de la puerta que lleva fuera del salón te atacarán por sorpresa una cantidad enorme de brujas. Reparte bien las balas y elimínalas a todas para poder salir de allí. Salva en el pasillo y vuelve por el pasillo hasta llegar a las escaleras que llevaban a la cocina.



Antes de bajar, una escena de vídeo te mostrará cómo unas brujas siguen a Wee Ming.



Entra en la cocina y deshazte de las brujas que perseguían a Wee Ming. Cuando acabes con ellas, entra en la habitación del biombo; acaba con la bruja que hay dentro, salva la partida, coge la **llave del almacén** de carne y cámbiate de ropa.



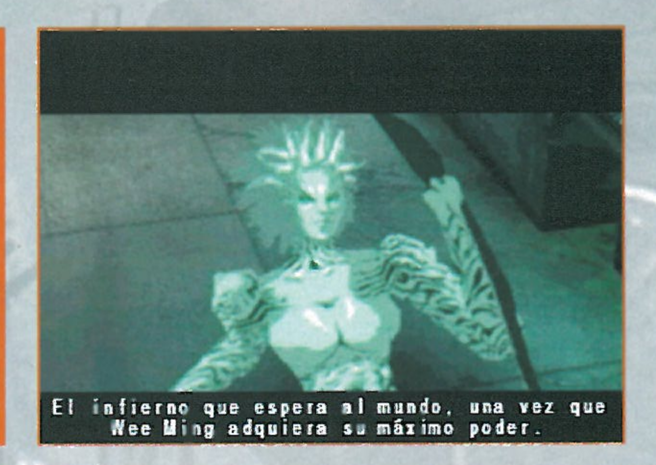
Después ve hacia la nevera y usa la llave en ella. Dentro encontrarás a Glas colgado de un gancho; sentimentalismos a parte, saca a Hana de allí, coge la **escopeta** y sigue el ruido de la cortadora de carne. Hacia la izquierda encontrarás una nueva puerta. Entra por ella y dentro verás a la que antes era Madame Chen con Wee Ming. Tras la escena te tocará enfrentarte a Chen.

ENEMIGO

Para liberar a Wee Ming acércate a Chen; elimina a las brujas que te mande y coge las muñecas de papel que dejan al morir. Usa las muñecas en las llamas que rodean a Chen y aprovecha para dispararla. Repite los mismos movimientos hasta que Chen se dé por vencida y se adentre en el infierno.







VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (DISCO 4)

Nuevo disco y nuevo escenario. En esta ocasión te tocará jugar en el infierno, ni más ni menos.

Empezarás controlando a Hana desde una pequeña plataforma en la que podrás salvar. Si te das cuenta, al lado hay varias piedras que se hunden y vuelven a salir a la superficie. Para salir de ahí haz el camino como si fuera una "C", es decir, primero a la izquierda, luego abajo, después a la derecha y abajo.

Avanza por el único camino que hay a la vista y deshazte de los espíritus que salgan a tu encuentro. Estos nuevos enemigos te darán munición, pero de papel (más adelante te explicaremos para qué sirve). Al final de este camino verás tres cabañas; entra en la de la derecha para salvar tu partida.

Sal de la cabaña y ve hacia la derecha, avanza hasta llegar a unas escaleras, baja y sigue avanzando por el camino superior. Más adelante encontrarás a unos cuantos espíritus; elimínalos, recoge la **munición de papel** y una **puerta de papel** y vuelve hacia las tres cabañas.

Desde allí ve ahora hacia la izquierda. Cuando llegues a un punto determinado del camino un rayo quemará un arbusto. Utiliza la puerta de papel en el arbusto en llamas (una imagen te mostrará la puerta que se ha abierto). A partir de ahora podrás quemar toda la munición de papel en esta hoguera para que se convierta en balas de verdad.









LA HIJA DE MADAME CHEN

Retrocede de nuevo y dirígete a la zona donde encontraste la puerta de papel. Al volver, un montón de espíritus impedirán que avances hacia la puerta roja. Pero tú eres más listo que ellos y sabrás cómo despacharles. Si prefieres ahorrar balas, esquívalos y entra rodando en la sala.

Una vez dentro, avanza por el único camino posible, recoge el **rifle** y dirígete hacia el fondo de la estancia. Allí encadenada encontrarás a Madame Chen o lo que sea. Acércate a ella para poder coger una **muñeca**, la cual deberás llevar a "su hija". Sal de la habitación y llega hasta las escaleras pero, esta vez, en lugar de subir, sigue avanzando por el camino inferior (puedes deshacerte de los demonios que encontrarás en tu avance).

Sigue adelante hasta que veas a una niña corriendo dentro de una casa. Salva la partida en la entrada y acércate a hablar con ella. Dale la muñeca para descubrir que... ¡es Hana de pequeña!

Después de hablar con ella fíjate en la pared de la izquierda, verás cinco columnas con 4 palabras escritas en cada una. Acércate después al reloj infantil que hay a la derecha de la niña.

PUZZLE

Deberás introducir los siguientes números del reloj en el mismo orden que te especificamos:

Primero, 18 y 5; habla con Hana joven.

Segundo, 5, 35 y 35; habla con Hana adulta.

Tercero 35 y 88; habla con Hana vieja.

Y por último, introduce los números 5, 5, 18 y 35 para hablar con Hana muerta.







DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES

Con el papiro de piedra en tu poder, vuelve a la sala donde encontraste a Madame Chen para hablar de nuevo con ella.

Después de la secuencia, elimina a los espíritus y sal de la habitación. Si te fijas en tu inventario aparecerá la rama que te daba Madame Chen en la escena ¿no se te ocurre dónde prender la rama?, exacto. Ve hacia la hoguera, quema la munición y pasa después a quemar la rama.

Con ella encendida. Deberás buscar las **tres antorchas** sagradas que abren otra de las puertas del infierno.



Encontrarás la primera siguiendo el camino que hay a la izquierda de la hoguera. La segunda la verás a la derecha de la cabaña para salvar. Y la tercera se encuentra a los pies de la escalera. Dirígete a la puerta que se ve en la escena (la encontrarás nada más subir las escaleras) y entra en la nueva habitación.

En ella encontrarás a una



especie de demonio. Él te dará una **llave de papel**. Después de hablar con él, deshazte de los hombres-garfio, coge la munición y la mitad del árbol de piedra y ve hacia la hoguera. Quema la llave de papel (y la munición) y ve después hacia la primera de las 3 cabañas. Dentro, además de un espíritu, encontrarás la **llave de la Puerta**.



Con ella en tu poder, vuelve hacia el camino que llevaba a la cabaña donde estaba la niña y avanza por la izquierda; usa la llave en la gran puerta que verás al final del camino. La puerta se cerrará detrás de Hana y la escena te mostrará cómo Glas, todavía vivo, sigue el camino hacia el infierno.

LA ESPADA GUARDIÁN

Nada más empezar con Glas, podrás salvar la partida. El suelo sobre el que está Glas es muy frágil, así que deberás avanzar con cuidado sino quieres que acabe aquí la partida.

Ve hacia delante hasta llegar al cruce de caminos y escoge el camino superior. Al final encontrarás una puerta por la que podrás entrar en una nueva habitación. Dispara a los espíritus y avanza hasta la siguiente puerta. Antes de entrar en la próxima sala, quema la munición en la antorcha que encontrarás a la derecha de la puerta.





Una vez dentro, avanza hasta la siguiente sala. Coge la **Llave de la Luna** y la **ametralladora de papel**. Sal de las habitaciones, quema el arma en la antorcha y vuelve al cruce de caminos.

Ve esta vez por el camino inferior. Usa la Llave de la Luna en la puerta que hay al fondo y, cuando estés dentro, sigue al fantasma que aparece ante Glas. Reduce a los espíritus que intentan entorpecerte el paso y dirígete hacia la estatua del dragón que verás en la sala. Acércate a él: se trata del **Dragón del Fuego**.

Sigue avanzando, salva y baja por la enredadera. En la sala encontrarás dos estatuas de dragón. A la izquierda está el **Dragón de la Tierra** y a la derecha el **Dragón del Cielo**. Entre ambos podrás encontrar la **Llave del Sol**.

Vuelve hasta la puerta de la Luna, pero no salgas del todo. Si avanzas encontrarás la puerta del Sol donde utilizar la llave que acabas de encontrar.

Deshazte de los espíritus que haya dentro, coge el **rifle de asalto de papel** y ve hacia la estatua del dragón que verás al fondo. Se trata del **Dragón de la Montaña**.

Después de esta vuelta, ve hacia la sala donde estaban los dragones del Cielo y la Tierra y ve al fondo para llegar a una nueva enredadera. Sigue al fantasma que aparece en la pantalla (no te preocupes por el suelo, aunque se mueva demasiado) y destruye a todos los hombres-garfio que saldrán a darte la bienvenida. Coge toda la munición de papel y ve hacia la última estatua, el **Dragón del Agua**. En la misma sala verás otra enredadera. Salva la partida y baja por ella. A la izquierda de la enredadera hay un espejo. Si miras por él aparecerán imágenes con extraños símbolos en las esquinas del espejo. Como habrás adivinado, se presenta un nuevo acertijo. Avanza por la habitación hasta llegar al suelo con símbolos en cada baldosa.



PUZZLE

Cada especie de dragón se identifica con un símbolo, el cual aparece en el espejo. Para que lo tengas más fácil, estos son los símbolos: montaña (☰), cielo (☰), agua(☰), tierra (☰) y fuego (☰). Avanza por los símbolos, pisando el suelo en el orden en el que aparecían las imágenes en el espejo: montaña, cielo, agua, agua, tierra, agua, fuego, cielo, tierra.







Cuando hayas conseguido llegar al otro lado, coge la **Espada Guardián** de piedra, quema la munición en la antorcha que encontrarás a la derecha, deshazte de los espíritus y retrocede hasta el lugar donde estaban los dragones del Cielo y la Tierra. Elimina a los espíritus y a los hombres-garfio, sube por la otra enredadera, salva la partida y sigue al fantasma.

Vuelve al cruce de caminos desde donde empezaste esta aventura con Glas. Al llegar aquí verás al fantasma enfrente de la gran estatua del Dragón. Utiliza la Espada del Guardián para dejar a la vista una gruta secreta. Salva dentro, y avanza un poco.

REENCUENTRO CON EL PASADO



Tras la escena de vídeo descubrirás que el fantasma al que perseguías era Deke. Tendrás que acabar con él para intentar salir de este "pozo".





ENEMIGO

Glas se encontrará sobre unas plataformas de piedra y rodeado de agua. El fantasma de Deke intentará que Glas caiga al agua. Primero hundirá la tercera plataforma, luego la segunda, la primera, la segunda y la tercera. Después saldrá a la superficie, y deberás aprovechar para dispararle. Esto hará que aparezcan otras dos plataformas, quedando las piedras en forma de cruz, y las hundirá en el siguiente orden: empezará por la tercera piedra, después hundirá las tres plataformas que están en el eje vertical, seguirá hundiendo la primera plataforma y las 2 de los extremos; después seguirá con las tres plataformas del centro, y por último la primera plataforma, la tercera y la que queda en el lado derecho. Entonces saldrá a la superficie y podrás dispararle. Por último eliminará la tercera plataforma de piedra y hundirá las demás en el siguiente orden: las tres plataformas situadas en el eje vertical de izquierda a derecha; después las mismas plataformas de derecha a izquierda y por último la primera plataforma. Dispara por última vez cuando salga a la superficie y lo habrás conseguido.



No ha sido fácil, y hasta puede que al principio te pareciera desesperante, pero una vez que hayas conseguido derrotar al fantasma de Deke, Glas recogerá su bien ganada recompensa, el **ojo de piedra**, y lo colocará en el interior de un cubo que hay en lo que parece un profundo pozo. Te preguntarás que para qué sirve eso...

EL GRAN ÁRBOL

De nuevo aparecerás con Hana. Salva al lado de la puerta y avanza por el camino hasta llegar a otra habitación (por el camino te encontrarás con algún que otro espíritu, pero ya sabes lo que hacer con ellos). Allí encontrarás a otro demonio. Después de hablar con él, coge la **manivela**, sal de la habitación y dirígete hacia el pozo (estaba al lado de la hoguera donde quemabas la munición).

Usa en el pozo la manivela para que Hana pueda recoger el **ojo de piedra** y avanza por el camino donde encendiste la primera de las antorchas. Una escena te mostrará unas imágenes familiares (son, ni más ni menos, la intro del juego). Por fin descubrirás quién era el que quería matar a Wee Ming.

Después de tanta charla entre Glas y Hana te tocará manejar a Glas. Con él deberás rodar y no parar de hacerlo ni un segundo. No podrás eliminar a todos tus enemigos, así que sólo te quedará esquivar sus ataques.

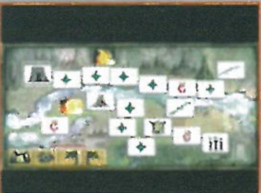
Tras la escena controlarás a Hana nuevamente. Haz que siga a los espíritus que se dirigen derechos al Gran Árbol y elimínalos a todo antes de que lleguen. Tras vencerlos, encamínate hacia el **Gran Árbol**. En la puerta verás unos extraños símbolos.



PUZZLE

En el panel verás los siguientes iconos: uno arriba del todo que parece una pantalla (1), otro a la izquierda que parece el tronco de un árbol (3), otro un poco más abajo que parece un grifo con un cubo (2), y otro abajo a la derecha que parecen tres velas (4). En la esquina inferior izquierda del panel verás los iconos de los objetos que tienes en tu poder. Pon el papiro de piedra en el número 1; el ojo de piedra en el número 2, la mitad izquierda del árbol en el número 3 y la mitad derecha del árbol en el número 4.











DECISIÓN FINAL

De nuevo deberás introducir en tu consola el segundo disco del juego. Hazlo para ver cómo Hana se ha adentrado en lo que parece la misma casa del demonio.

En tu inventario aparecerá una muñeca de papel. Úsala en el altar de la derecha para poder convertir tu munición de papel en munición real. A la derecha del altar podrás salvar la partida.

Mientras pasa el tiempo en esta habitación, aparecerán continuamente hombres-garfio para molestarte, pero seguro que tú eres más fuerte.

Si te fijas en el altar verás que aparecen representados el ojo, el papiro y el árbol de piedra, y encima de éstos, verás unos símbolos que se identifican con cada objeto. Deberás colocarlos en las zonas que hay en la habitación donde aparezcan estos objetos.

PUZZLE

Coloca el árbol de piedra en una de las letras que hay en el suelo en el lado izquierdo del altar.

Pon el pergamino de piedra en el fondo de la habitación, justo enfrente del altar.

Por último, pon el ojo de piedra en el rodillo que hay a la izquierda del altar.

No te preocupes, porque aparecerá la señal de "utilizar" cuando te encuentres sobre el símbolo.





Tras la dura escena que presenciarás deberás escoger una de las tres opciones. O acabas el juego con Hana o con Glas. Si has jugado en el modo experto se abrirá la opción del centro, en la que lucharán los dos contra el Rey del Infierno. Cada uno tiene dos finales, uno si ganas y otro si pierdes.

OPCIÓN HANA

Si escoges a Hana, deberás deshacerte de todos los monstruos voladores cuando están cerca de ti. Cuando desaparezcan, algunos de ellos te darán dinero de papel.

Para que no te alcancen sus rayos, mantente en las esquinas más alejadas. Quema los papeles en este orden, primero en la antorcha de la derecha, después el segundo en la de la izquierda y el tercero de nuevo en la derecha. Basta con quemar tres papeles para acabar con el Rey del Infierno y con sus planes. No es fácil, pero has superado cosas peores.



OPCIÓN GLAS

Si escoges a Glas, deberás enfrentarte a la verdadera Wee Ming. Deshazte de los monstruitos verdes que salen del cuerpo de Wee Ming y dispárala cuando esté desprotegida.

Eso sí, haz todo esto a una buena distancia o te destruirán. Al ganar, Wee Ming se convertirá en muñeca de papel y saltará todo por los aires.













TRUCOS

Para poder activar todos estos los trucos, sólo debes introducir estos códigos seleccionando la opción "créditos" en la pantalla de opciones:

- **Modo difícil:** ↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ■, ←, →.
- **Vida infinita:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.
- **Munición infinita:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ←, ▲.
- **Un solo disparo para cada enemigo:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.
- **Solución instantánea de los puzzles:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑.









Shadow Madness

Sólo para auténticos aventureros

Si eres uno de los fans de *Final Fantasy VIII* seguro que *Shadow Madness* sabrá engancharte con su larguísima historia, sus espectaculares enemigos y sus muchas alternativas. Se trata de una aventura larga y complicada que seguramente te pondrá en más de un apuro a la hora de moverte por sus amplísimos mapeados y resolver sus puzzles. Para que ninguna dificultad pueda interponerse entre tú y la victoria final, te hemos preparado esta guía donde te explicamos los pasos que debes seguir para derrotar al Mal. Suerte y a por todas.

PORT LOCHANE: EL DESCUBRIMIENTO DE LA TRAGEDIA

Al comenzar te encuentras en un bar de poca monta. El camarero, un tipo llamado Duffy, inicia una charla contigo y te pregunta sobre tu procedencia. Tú le respondes con una historia bastante trágica, y le dices que todos tus problemas comenzaron esta mañana...

Después de la escena de vídeo tendrás que luchar por primera vez. Si usas bien los menús de combate no tendrás problemas para acabar con el monstruo.

Tras la pelea escucharás gritos de socorro y podrás hablar con una anciana para poner nombre a tu héroe. Después un hombre se acercará a ti ofreciéndote consejos sobre cómo pelear.

Cuando termines, investiga la zona, recoge los objetos que encuentres y sal por la parte izquierda de la pantalla. Arribarás a un lugar con un inmenso cráter justo en medio. Recoge todos los ítems que veas y luego habla con el hombre que







En esta primera parte de tu aventura deberás familiarizarte con los menús de combate.

se encuentra mirando el enorme agujero. Una escena mostrará como algo vivo se mueve entre la lava. Al terminar la tertulia, encamina tus pasos otra vez a la parte izquierda de la pantalla. Coge el objeto y continúa a la izquierda.



En la siguiente pantalla observarás dos torres al fondo con un camino entre ellas. Cuando te dirijas hacia allí una chica cruzará por el escenario y tú saldrás detrás de ella.

Windleaf, que así se llama ella, te contará que llegó a tu poblado pidiendo ayuda y que pensaba ir al **fuerte Khelest** en **Barleygrove**. Acto seguido, vuelve a las dos torres y dirígete hacia el camino.





Antes de seguir la aventura sería muy recomendable que equipes a tus héroes con los objetos de tu inventario. Esto reforzará tus ataques y te dará más puntos de protección en caso de batalla. Hazlo siempre que compres o encuentres nuevas armas o armaduras.

Tras la aventura por el pueblo saldrás al mapa del mundo. Lo que debes hacer es ir hacia el norte, hacia un lugar llamado: **Paso entre Montañas**.

PASO ENTRE LAS MONTAÑAS: CAMINO A ENCLAAN





Como ya conoces la zona le propones a Windleaf ir a casa de tu amigo Muggins, que vive muy cerca, aunque cuando lleguéis descubriréis que está muerto. Junto a él hay un robot al que Muggins ordenó buscar ayuda tras el ataque. Os contará que el **fuerte** al que ibais fue atacado, así que tendréis que ir a **Barleygroove**. **Harv-5**, el robot, se unirá a vuestro grupo. Tras investigar la habitación sal de la casa.



Recoge los tres ítems que verás y ve por el camino que pasa bajo la catarata. En la siguiente bifurcación toma el camino de la derecha (el que va hacia arriba) y continúa por él.

En el cruce de caminos de más arriba, coge los objetos que están a la izquierda y continúa por la derecha, camino que conduce a un árbol caído que cruza el río. Recoge los objetos y vuelve por donde has venido.

Toma ahora el camino que sube y continúa por él hasta la casa de tu primo **Brink**. Una vez allí, fuerza la cerradura para entrar: ya sabes, repite la secuencia de movimientos.

Tras la confusión inicial, tu primo os contará que un tal



Tom quiere acabar con él y os ofrecerá un descanso, acéptalo. Después del sueñecito, recoge los dos ítems del suelo e investiga la caja circular, también puedes leer el libro si te apetece. Sal de la casa.

Dirígete hacia arriba, hacia el cadáver, y recoge los objetos que veas. Baja ahora, por la senda por la que viniste, pero toma esta vez el camino de la derecha que ignoraste antes. Cruzarás por debajo de una catarata y te encontrarás delante de la entrada a una cueva. Entra y podrás obtener unos cuantos objetos, aparte de ver otro cadáver (el tal Tom está causando estragos). Cuando salgas, ponte frente a la pared y pulsa acción para escalarla.

Una vez arriba, puedes entrar en la cueva o ir a la derecha y salir del mapa. Lo recomendable es que salgas al mapa, ya que dentro de la cueva te espera **Tom el Rojo** y aún no eres lo bastante fuerte para enfrentarte a él; si a pesar de todo quieres luchar con Tom, entra y dirígete a través del laberinto, siempre que puedas, hacia arriba y a la izquierda, y no tardarás en hallar su cubil. Si le derrotas obtendrás nuevas armas.

Si saliste al mapa verás a un extraño personajillo que huirá de ti, antes de seguirle ve un poco hacia la izquierda, hacia **Enclan**, y entra en el pueblo.



El ataque agresivo supondrá un mayor daño a tus enemigos, pero te restará defensa.



Tom El Rojo es el enemigo más duro del principio: si le derrotas obtendrás nuevas armas.

UNA RUTA TURÍSTICA POR UN MUNDO DESTROZADO

La ciudad está en ruinas, así que recoge los objetos que veas y camina hacia arriba. En la bifurcación toma el camino de la derecha para coger unos ítems y luego vuelve al de la izquierda. Dirígete otra vez a la izquierda y cruza el puente para hablar con la **Sra. Nakan** (una conocida de Windleaf). Cuando acabes la conversación, deshaz el camino para salir del pueblo.



Este es el lamentable aspecto que presentará la ciudad natal de Windleaf. Se clama venganza.



Bueno, otra vez en la pantalla del mapa, ahora tienes que ir a la salida que se encuentra justo encima de ti, por donde escapó el personajillo. Cuando lo hagas pasarás a otro "cuadrante" del mapa, y sorpresa, el extraño personaje está ahí otra vez. Cuando lo sigas se refugiará en **Rockra**; pero no podrás seguirle porque tus compañeros te dirán que lo prioritario es ir a **Barleygrove**, al sudeste de tu actual posición. Así que camina hacia abajo y a la derecha.

Dirígete, antes que nada, a la izquierda y llegarás a un pueblo llamado **Forestgrove**. Habla con los aldeanos y visita sus casas para obtener nuevos objetos. En la casa situada más a la izquierda hay una mujer llamada **Ara** que os repondrá del cansancio con un bálsamo.

A pesar de tu aviso de un inminente ataque, los aldeanos no querrán abandonar sus casas, aunque la mujer más cercana a la puerta os dará provisiones si habláis con ella.

Cuando salgas del pueblo, ve a **Barleygrove**, al sudeste. Una vez allí verás un lugar absolutamente arrasado, por lo que decidiréis ir a **Karillon**. Antes, investiga la zona y recoge todos los ítems (un hombre te pedirá unas nueces, puedes dárselas o no, no pasa nada).

Después de la recolecta camina hacia arriba. Vuelve a hacer de recolector y sigue subiendo. Verás a un niño junto a un cráter y al hablar con él te dirá que es hijo del cráter y que está esperando nuevos hermanitos. Una animación te mostrará a unos bichejos vivitos y coleando en la lava.

Tras el espectáculo, abandona



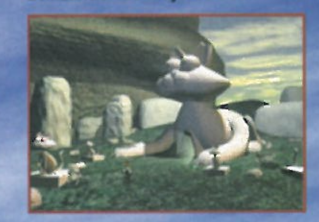
Barleygrove y ve a **Rockra**. Allí, te espera un nuevo enemigo, una especie de monstruo comepiedras llamado **Rockra**, que te atacará nada más verte. La pelea no será difícil, pero te aconsejamos que utilices ataques AGRESIVOS con Harv-5 y Stinger, y las magias más potentes con Windleaf.

Coge los objetos que veas y sal por las escaleras al mapa del mundo, donde te volverás a encontrar con el personaje que huye de ti. Antes de ir por él, dirígete a la derecha y entra en **Cat Man**.

Éste es un lugar en el que un amante de los gatos les ha



Este ser de piedra te impedirá el paso a Karillon. Hazlo caer utilizando tus mejores hechizos.



levantado un monumento. Dentro de la casa-gato, el constructor del monumento os dará un **bacalao verde**, si antes limpiáis la arena de sus gatos, además de prometeros más cosas si volvéis a pasar por allí. Ahora sí, sal al mapa y dirígete a la salida superior del mapa en el que te encuentras.

KARILLON: UNA NUEVA ESPERANZA APARECE EN EL HORIZONTE

Otra vez el tío que no se deja atrapar: cuando intentes cogerle se refugiará en **Karillon**. Entra tú también y unos guardias os indicarán que vayáis a ver al capitán en Villamedia para contarle vuestra historia. Allí también estará el tipejo huidizo que os relatará su aventura durante el ataque a Stinger.

Nada más entrar en la ciudad, un soldado os explicará su estructura: se constituye de tres zonas: Villavieja (donde estáis), Villamedia y Villarriba.

Es muy recomendable que entres en todas las casas donde veas luz en la puerta. Hallarás tiendas, ítems e interesantes historias. A la izquierda de tu posición, encontrarás el rincón de los duelos, donde unos matones os retarán a un duelo, en el que conseguiréis 100 monedas de oro si los vencéis.

Cuando hayas hecho todo esto, debes entrar en la posada (la gran casa que se encuentra justo enfrente del camino por el que llegaste a Villavieja) y pedir una habitación. De madrugada te levantarás porque no puedes dormir e irás al bar, donde te encontrarás con el camarero del principio. Sí, ésta es la escena con la que empezó tu aventura. Volverás a tu habitación y todo continuará normalmente.

Antes de ir a Villamedia, por el camino de la derecha, deberías entrar en la casa del **chef Croquer** y ayudarle en un trabajo, pues si lo haces te dará un pase para **Bistro**, que es un restaurante muy famoso.



El Capitán se encargará de convocar la reunión del Consejo. Ve a visitarle lo antes posible.



Aprender el hechizo de demolición te será indispensable para proseguir con tu aventura.



Una vez estés en Villamedia, tienes que seguir el camino hasta su final (entrando en las casas que puedas). La casa del capitán se encuentra justo ahí. El capitán hablará con vosotros y en vista de vuestra historia decidirá organizar una reunión del Consejo, a la cual tendréis que asistir (el Consejo está en Villarriba, al norte del parque). Para llegar allí tendrás que utilizar la aerovía que está muy cercana a la casa del capitán.

En Villarriba, visita todas las casas que quieras, así como el restaurante Bistro y la casa de la diva que tendrá un trabajito para ti. Después, dirígete a la puerta del consejo donde os



espera el capitán.

Cuando habléis de la amenaza que se cierne sobre todos, los miembros del consejo os pedirán que llevéis un mensaje de ayuda a la **Academia de Magia**. Pero antes de partir tenéis que ir a la casa del contable (Villamedia), el cual os dará 1000 monedas de oro; y a la casa del herrero (Villavieja), que os obsequiará con el hechizo de demolición para abrir las puertas de la torre. Cuando hayáis terminado volved a la torre, donde os entregarán el mensaje para los magos, y salid de la ciudad. En el mapa dirígete a la derecha, hacia la famosa **Torre Gogarin**.

LA TORRE GOGARIN: PASO OBLIGADO HACIA LA ACADEMIA

Aparecerás en la pasarela que lleva a las puertas del castillo, pero es mejor que antes de correr hacia él investigues la puerta que hay a tu izquierda: dentro hallarás algunos objetos.

Cuando estéis en la puerta del castillo, Windleaf lanzará el hechizo de demolición y podréis pasar. Eso sí, un caballero medio loco os atacará nada más veros. Acabar con él no será difícil y después encontrarás varias puertas hacia las que dirigirte:

En la del fondo está la puerta que lleva al valle **Crescent** y que está cerrada por ahora. La de la izquierda lleva a una sala de retratos donde hay una puerta con un cerrojo de nivel 4. La derecha es el comedor y tiene otras dos puertas. La del fondo es la cocina, no hay nada de interés; y la que está delante tuyo lleva a una sala con rejas. Cuando hayas registrado toda la planta, abre el cerrojo de las rejas y sube las escaleras hacia el nivel superior de la torre.

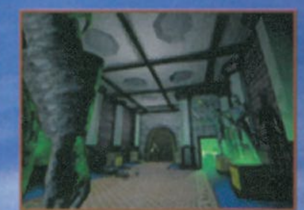
Te esperan otras tres puertas: la del fondo es la de la sala de lectura y tras la librería podrás encontrar una sala secreta con valiosísimos ítems. La sala de lectura también tiene una puerta posterior, pero si pasas por ella el suelo cederá y caerás a la cocina perdiendo vida y tiempo.

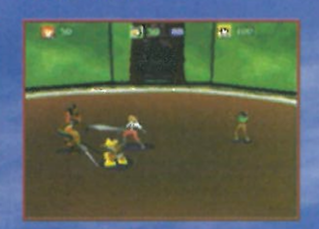
En la puerta de la derecha verás la **llave esqueleto** y otra puerta que te lleva a la misma trampa de antes. Por fin, la puerta de la izquierda lleva a la **sala del trono**.

En esta sala se encuentra la puerta que se abre con la llave esqueleto y que te conduce directamente a **Grinsmeer**. Antes de enfrentarte, equípate con las mejores armas que lleves: el bichito es duro de narices. Cuando estés en el combate tienes que seguir una táctica de aproximación, ataque y retirada, además de utilizar las magias más poderosas que tenga Windleaf.

Tras el combate, Grinsmeer se volatilizará y Harv-5 encontrará la **llave** para la puerta que lleva al valle de Crescent. Atraviesa esa puerta y avanza cogiendo todo lo que veas. Llegarás del nuevo al mapa.







LA ACADEMIA DE MAGIA: TAREAS PARA AUTÉNTICOS HÉROES



En tu camino a la Academia, puedes aumentar tu nivel luchando con enemigos fáciles.





Ve al sudeste, a la Academia de la magia y un espíritu os pedirá que arregléis unos asuntos para permitiros el paso. Tu siguiente destino es **Anglerville**.

Una vez allí, sigue el camino recogiendo los ítems y cuando veas la primera intersección sigue a la derecha y entra en la primera casa (el pub). Los residentes os dirán que os recompensarán si limpiáis la zona de zombies. Sal del pub y entra en las casas próximas para recoger objetos y acabar con todo zombie que se mueva. Cuando acabes, ve al pub a por tu recompensa y sal del pueblo.

En el mapa ve a la izquierda y hacia abajo. Nada más entrar en **Jynx** puedes ir a la casa del alcalde, la primera a la derecha. Habla con Williams y después ve al museo. Sube las escaleras y habla con el hombre que está junto al esqueleto. Un espíritu os pedirá que llevéis sus restos a Karillon, si lo hacéis levantará la maldición que se cierne sobre Jynx. Vuelve a **Karillon** y deposita los retos del espíritu en el cementerio, en la parte más a la izquierda de Villavieja. El fantasma os recompensará con objetos de mucho valor.

Cuando termines ya estarás preparado para entrar en la **Academia**, donde por fin te enterarás de toda la historia. Para ello debes bajar por la rampa del interior entrando en todas las puertas que veas y hablando con todos los magos.

Tras la obligada ausencia de Windleaf, ve a la puerta que estaba cerrada la primera vez que bajaste (es la entrada al **Chúnel**). El pasadizo os llevará directamente a otra zona del mapa y caminando al noreste encontraréis el pueblo de **Gubrath la Vieja**. Aquí lo único que debes hacer es entrar en todas las casas y recoger todos los ítems que encuentres. Sal del pueblo y camina al norte, a los **bosques de Gubrath**.

LOS BOSQUES DE GUBRATH O CÓMO ENCONTRAR EL CÓDICE DE NATAGOR

Primero ve a la izquierda y toma las 1000 monedas de oro (están detrás del árbol). Continúa y dirígete a la esquina superior derecha, toma el ítem y sigue el camino. Las siguientes direcciones que debes tomar son izquierda, derecha, derecha y hacia arriba. Una vez aquí serás raptado por unos extraños que no parecen tener buenas intenciones. Os llevarán a una cámara donde encontraréis a un nuevo compañero de aventuras, **Xero** (o la cabeza volante).

Antes de que acaben las presentaciones deberás luchar con los tipejos que os secuestraron. Cuando termines con ellos sal del edificio y recoge los ítems de las tiendas. Continúa hacia abajo, hacia el siguiente campamento y recolecta todo lo que veas. Acto seguido, sal del pueblo y toma el camino de la derecha que lleva al mapa del mundo. Tu siguiente visita es a la **Torre de Gamathel** que está justo encima de la salida del bosque.







Después de una larga animación, ve a la izquierda en la primera bifurcación y toma los ítems del cadáver. Vuelve y sigue el camino ascendente hasta que llegues al gran comedo (coge los dos ítems). Como puedes comprobar hay cuatro habitaciones. Las únicas que nos interesan son las de la derecha, sobre todo la de arriba, donde encontrarás lo que has venido a buscar: el **códice de Natagor**.

Cuando tengas en tu poder el códice, regresa al **Chúnel** (deberás pasar por el bosque de nuevo, el truco consiste en ir siempre al camino de la parte inferior izquierda).

De nuevo en la **Academia** tendrás que dividir tus fuerzas en dos grupos con diferentes misiones que realizar (el grupo de Stinger y Windleaf, y el grupo de Harv-5 y Xero).

Primero hemos escogido la aventura de Xero y Harv-5. Cuando hayas elegido grupo tendrás que repartir todas tus pertenencias entre los dos equipos formados, así que te recomendamos que las dividas en un 50%.

BENE BROKUL: LA AVENTURA DE XERO Y HARV-5





La primera parada es **Bene Brokul**, que se haya situado al noroeste de la Academia de magia. Elige el camino de la derecha y toma los objetos del cuerpo inerte. Continúa hasta que llegues a un puente y crúzalo tras la conversación entre los personajes.

Ahora ve por el camino de la izquierda, que te llevará derecho a la **gema azul**. Sigue el camino y en la nueva pantalla ve hacia abajo. Continúa por el angosto camino hasta que veas un cadáver. Te atacará un grupo de bandidos, así que prepárate y tras derrotarlos continúa tu recorrido hasta Bene Brokul.

En este pueblo tienes que matar a los zombies que están aterrorizando a sus gentes, pero puedes descansar y grabar partida en la primera casa a la derecha. Una vez acabes con todos, ve al **cementerio** y destruye al monstruo que allí te espera. Acabada la pesadilla, podrás entrar en todas las casas del pueblo y recoger todos los objetos de utilidad.

Cuando estés listo, dirígete al sur del parque, a la cueva que verás. Ve a la izquierda, a la escalera de piedra y baja por ella. Unos nuevos amigos te llevarán en un bonito viaje aéreo, disfruta de las vistas.

Estamos en **Uhndrashi**. Comienza moviéndote a la izquierda y coge el ítem. Ahora, ve a la derecha, en el siguiente cruce derecha de nuevo y toma el ítem. Vuelve a la primera intersección, sigue por el camino de la izquierda y en el nuevo cruce sigue otra vez a la izquierda donde hay más ítems. Vuelve a la última intersección y ve por la derecha: recuerda esta zona. Camina hacia arriba toma el camino de la derecha ahora y vuelve a la zona que te hemos indicado. Esta vez ve por la derecha; después de la escena animada ve al este, toma el ítem y vuelve a la última intersección. Aquí sigue el camino ascendente y después dirígete a la derecha. En el nuevo cruce toma la senda de la derecha y después el camino descendente, con lo cual saldrás al mapa del mundo.

Lo que tienes que hacer, ahora, es ir al **oasis** que se encuentra más al oeste del mapa, donde está el **campamento nómada** que buscamos.

Tras la larga animación, ve a la tienda blanca que está a la izquierda del escenario. Habla con el anciano y éste te obsequiará con el **cristal del templo**. Después, explora el campamento: si lo deseas puedes descansar en la gran tienda blanca de la derecha.

Cuando estés listo, vuelve a la tienda del anciano, una escena automática te mostrará el lugar ya anochecido y tu marcha al templo de la luna.



Los decorados de Bene Brokul son muy hermosos. Pero que no te hipnoticen, el enemigo acecha tras cada esquina.

TEMPLO DE LA LUNA: LA AVENTURA DE XERO Y HARV-5

Camina hacia arriba y estarás en el **Templo de la Luna**. Cuando se abran las puertas pasa a su interior y entra en la primera puerta de la derecha. Continúa de frente, ignora todas las puertas menos la que está a tu norte. Atraviésala, ve a la izquierda, contempla lo que ocurre y obtendrás la **Llave de la Luna**. Sal del templo y el sol estará brillando de nuevo. Vuelve al campamento nómada y después regresa al Zigurat.

De nuevo enfrente del templo, Xero abrirá la puerta del Templo del Sol. Entra, toma la puerta de la izquierda y luego la que se encuentra más arriba. Hay cuatro puertas: las de la derecha guardan todas ítems, menos la del centro, que está cerrada. Tras la recogida de objetos, dirígete a la puerta del norte donde recibirás la **Llave del Sol**. Con las dos llaves puedes ir a la puerta central, la que se encontraba cerrada y abrirla, pero antes es mejor que salgas del templo y grabes la partida, ya que una vez que entres no podrás volver atrás.

Baja las escaleras y lucharás con dos nuevos enemigos los **khytynnies** (una especie de mantis religiosa gigante). Cuando termines con ellos, sal por la puerta que se encuentra debajo de tu posición, después gira a la derecha, sube y entra por la puerta de la derecha. No entres todavía en la habitación de la luna. Ve hacia arriba, gira a la izquierda y entra por la puerta de la parte superior.

Ahora entra en la puerta de la izquierda, donde te estará esperando un nuevo amigo **Clemett** (un gadgeteriano renegado). Pon a Clemett como líder del grupo para que pueda activar los interruptores que abren las paredes del templo.

Vuelve a la sala anterior, donde estaba la habitación de la luna, pero esta vez, ve a la izquierda abriendo el interruptor y entra en la primera habitación que te encuentres, **la cripta**, donde puedes grabar y recuperar energías. Ahora sí, puedes ir tanto a la habitación de la luna como a la del sol, donde podrás recoger valiosos objetos después de responder a tres preguntas que te harán las bocas guardianas. Estas son las respuestas:

Sala del sol:
1º pregunta, 3º respuesta
2º pregunta, 4º respuesta
3º pregunta, 2º respuesta

Sala de la luna:
1º pregunta, 1º respuesta
2º pregunta, 3º respuesta
3º pregunta, 4º respuesta

Debajo de la habitación del sol hay una nueva sala con más ítems. Ve ahora a la parte inferior del escenario, donde hay dos interruptores, ábrelos y entra por la puerta por la que todavía no has entrado. Entra en la sal de la izquierda, donde Clemett hallará un nuevo arma.



La estatua del Guardián del Templo del Sol te dará la llave que necesitas.

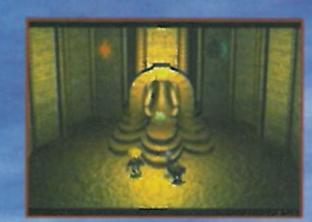


En esta comprometida situación, te encontrarás con un nuevo compañero de fatigas: Clemmet.



Como pasó antes, pero ahora en el Templo de la Luna, su Guardián te dará la otra llave.



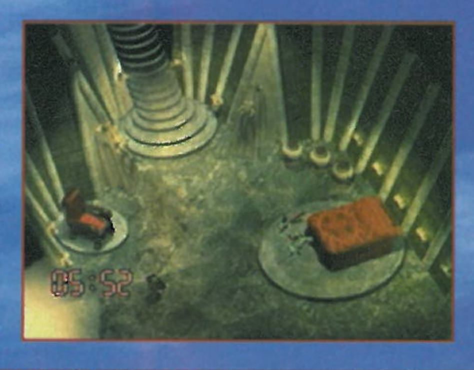


Vuelve y entra en la sala de la derecha; en esta sala lucharás contra un grupo de khytynnies. Si los derrotas, el camarero os preparará una suculenta comida que os hará recuperar fuerzas. Después del rancho, dirígete a la parte inferior derecha de la pantalla y entra en la sala que allí se encuentra. Tras la conversación con el jefe de los khytynnies, sal de la sala y vuelve a entrar: esta vez, el jefe os abrirá paso hacia unas escaleras que te llevarán directamente al **panteón**.

Muévete hacia el norte, toma el ítem por el camino. Continúa y el suelo se derrumbará bajo tus pies llevándote a una zona con dos escaleras. Sube por las escaleras del fondo hasta una zona de suelo que volverá a ceder arrastrándote en su caída. Vuelve a subir y verás tres puertas y un interruptor. El interruptor cambia la pasarela de piedras de una puerta a otra, con lo que lo mejor entra primero por la de la izquierda.

En esta habitación gira el gran interruptor y vuelve a la sala anterior. Ahora, gira el interruptor de esta sala y podrás acceder a la habitación central. Repite la misma operación de antes hasta que llegues a la habitación de la derecha. Aquí, entra por la puerta de la derecha, toma los objetos y vuelve.

Continúa el camino en dirección norte, en la primera intersección ve a la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda y recoge lo que veas. No entres en la siguiente puerta de la derecha, toma la de la izquierda que te llevará de vuelta a la intersección. Sigue en línea recta hasta que estés de nuevo en la habitación del **guardián del panteón**. Después de la pelea vuelve a la habitación del **gran jefe khytynni**. El bicho ha decidido que os quiere comer y os atacará. Cuando termines con él deberás escapar del templo en el que te encuentras en seis minutos. Lo más sensato es que escapes en las peleas, ya que el tiempo continúa contando.





UHNDRASHI: LA AVENTURA DE XERO Y HARV-5

Sal del templo al mapa del mundo y dirígete a **Uhndrashi**. Ve hacia arriba en el primer cruce hasta llegar a **Artelier**: la entrada es una gran puerta verde, pero antes de entrar tendrás que luchar con un nuevo enemigo. Tras vencerlo la puerta se abrirá mágicamente. Una vez dentro sal por la puerta del fondo del escenario y ve a **Dobietown**, al sur de Artelier.

Tras la secuencia, lucha contra los bandidos del bar y después entra en todas las casas para acabar con los otros bandidos. Cuando elimines a todos aparecerá la jefa de los malhechores. Termina con ella y serás recompensado con 2000 monedas de oro: si las devuelves obtendrás ítems muy valiosos. Sal del pueblo y camina a **Nuevo Gubrath** la Nueva (sureste de Dobietown).

Tienes que ir a la posada de la ciudad, situada en la esquina de la calle, para enterarte de lo que allí está pasando y para reponer fuerzas gratis. Luego ve a la cárcel y libera a tus amigos, para luego ir a sus respectivas casas y obtener objetos de ellos.

Ahora, dirígete al mercado de la ciudad y sube las escaleras de la casa. Arriba la **señora Flamme** os obsequiará con el **Regulador**. Ve ahora a la casa de Clemmet, en el este de la ciudad, y con los objetos de tus amigos podrás abrir la puerta.

Ya en la casa, usa la cinta transportadora para ir a otra habitación y allí utilizar el teletransportador. En la nueva habitación, tienes que usar el transportador que está en la esquina izquierda de la sala. En la nueva estancia se producirá un enfrentamiento con los antiguos amigos de Clemmet. Después de la lucha, Clemmet pulsará el interruptor y podréis pasar por la **puerta de Bob**.

Sal de la casa y ve a la citada puerta, en el oeste de la ciudad. Después de la secuencia, toma la opción de la derecha en el primer cruce y el camino descendente en el segundo. Esta nueva zona servirá de referencia, recuérdala. Ahora camina siempre adelante ignorando los cruces. En la tercera intersección ve a la izquierda y gira la válvula una vez (una sola vez, no lo olvides). Vuelve a la zona de referencia y pasa a través del camino que antes estaba obstruido. Gira esta segunda válvula, situada a la izquierda, y vuelve a la primera intersección. Aquí ve ahora por el camino ascendente y gira la tercera válvula que hallarás. Vuelve a la tercera intersección y toma también el camino de arriba hasta que llegues a una puerta a tu derecha que se encuentra abierta. Crúzala y, ¡voilá!, de nuevo en el mapa del mundo.

Vuelve al **Chúnel** pasando por el bosque de Guldbrad. Una vez en la Academia, tu aventura con Xero y Harv-5 habrá acabado, con lo que el control cambiará automáticamente a Stinger y Windleaf.





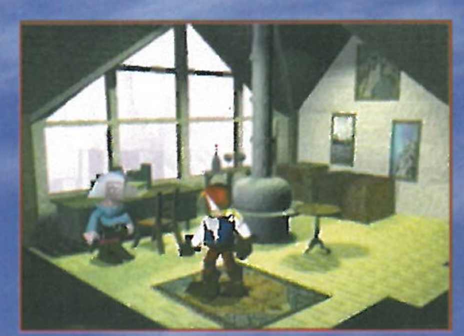






Tu recorrido por Unhdrasi se verá aderezado por frecuentes ataques contra la seguridad de tu persona. ¡Ten cuidadín!

DE VUELTA A KARILLON: AVENTURA DE STINGER Y WINDLEAF


Cada vez que visites esta casa el hombre te obsequiará con monedas de oro por tus historias.


Para salir airoso del juego del submarino sólo debes seguir el único camino posible.

Nada más llegar tienes que ir al Consejo Supremo en Villarriba, aunque siempre puedes pasarte por la posada y las tiendas para descansar o comprar, además si vas a la oficina del periódico recibirás 1000 monedas de oro.

Después de la reunión ve a la oficina municipal (la casa justo encima de la del capitán) y se te dará más dinero, pero no todo lo acordado, así que ve a la casa del alcalde y os entregará un papel por el que recibiréis más dinero volviendo a la oficina.

La campana que debería llamar a los gadgeterianos no funciona. El capitán os pedirá que la reparéis. El campanario se encuentra a la derecha del Consejo Supremo, entra en él y sube las escaleras. Un fantástico y difícil monstruo se lanzará sobre vosotros, lo que significa una sola cosa: pelea. Cuando acabe la lucha, sal del campanario y dirígete al **templo de sabiduría** en Villamedia, donde os entregarán los **códigos del reloj**.

Cuando termines, dirígete a Villavieja, entra en la casa de **Liam** (justo a la izquierda de la armería) y ve al **campanario**. Los dos personajes repararán la campana y la harán sonar. Espera unos cinco minutos en la ciudad hasta que los gadgeterianos se presenten.

Pasados los cinco minutos ve a la parte superior izquierda de Villarriba (al puente), contempla la llegada de los gadgeterianos y entra en **Eyre**.

Toma los dos ítems de la habitación en que te encuentras, y acto seguido explora todo Eyre buscando objetos. Cuando estés listo ve al **hábitat** y habla con uno de los hombres de la sala en la que te encontrabas al principio. Después, baja a la zona de ocio y ve a la cubierta de equipamiento (una de las salas de la izquierda, al fondo).

Aquí tenemos que cambiar de CD. El segundo disco comienza con un minijuego, una espacie de *Doom* subacuático. Mira las instrucciones para saber los controles, pero es un juego muy fácil que no tendrás problemas en terminar. Simplemente sigue el único camino posible..

Después de la conversación te encontrarás en la casa de **Diaglo**, el cual te obligará a salir. Entra de nuevo y el tipo os dejará ahora descansar y grabar partida, aprovecha para recoger ítems.

Tras el descanso ve al mapa del mundo. El control cambiará automáticamente a Stinger y Windleaf.





PAYS' HOM: AVENTURA DE STINGER Y WINDLE

Tu próxima parada es **Pays´ Hom** al sureste de tu posición actual. Aquí un nuevo personaje se unirá al grupo, **Jirina**, y acto seguido lucharás contra cinco enemigos. Después de la larga charla con Jirina, toma el ítem, ve al noreste y cruza el puente.

Te encontrarás con una intersección, escoge el camino del norte. Entra en la casa, lucha con el guardián, toma el ítem y sal. Sigue hacia el norte y pelea de nuevo. Un nuevo cruce, ve hacia abajo, habla con **Thielma** y vuelve al cruce. Escoge ahora el camino ascendente, entra en la casa y continúa.





De nuevo otra intersección, ve a la izquierda. Tras la secuencia coge los ítems, vuelve al cruce y toma el camino de la derecha para hacerte con nuevos ítems. Regresa y esta vez toma el camino ascendente. Síguelo hasta la siguiente intersección y camina por la senda de la izquierda, ignorando por ahora la escalera. Una animación. Entra en las casas que veas y después sube dos veces por la escalera de antes. Entra en la casa de Jirina y descansa.

Con las fuerzas recuperadas, dirígete a la casa del sureste, para después subir por el camino que va al noreste, entre las dos casas.

En las dos primeras casas no hay nada, así que continúa y lucha con el guardián. Entra en la casa del guardián para coger el ítem y sigue el camino ascendente.


Por las calles de este extraño lugar deberás acabar con todos los guardianes que te salgan al paso.


Si no te queda más remedio que pelear, hazlo, pero dosifica bien las fuerzas de tus personajes.

Finalmente, llegarás a la **mina**. Ve al noroeste y luego hacia arriba, esta nueva zona será el punto de referencia (no lo olvides). Cruza el puente y sigue hasta que luches con el guardián. Tras la animación obtendrás la **llave de bronce**.

Vuelve al lugar de referencia, sube hacia la parte superior del escenario y usa la llave. Entra y, tras la animación, libera a los mineros encerrados en la cárcel. Continúa hacia arriba, no entres aún en la puerta, gira a la izquierda, toma el camino descendente y libera al trabajador. Ahora, ve a la puerta del noreste (se encuentra a la derecha de la cárcel).

Toma el ítem de la derecha. Vuelve y ve a la izquierda, aquí hay dos habitaciones. Entra en la de la derecha, lucha con los tres guardias, toma los ítems de la esquina, vuelve y entra en la puerta de la izquierda. De nuevo, lucha con los guardias y vuelve a la zona por donde llegaste a esta sala.

Entra en la puerta del norte, pelea con los soldados, sal, gira a la izquierda. Otra vez, dos habitaciones. Entra en la puerta más cercana y no te muevas. Ahora ve a la izquierda, toma el ítem, regresa y entra en la otra puerta. Pelea con lo guardias y sube la escalera.

Ahora estás en el nivel **Bronce 2**. Gira a la derecha. El lugar está poco iluminado. Si vas hacia arriba necesitarás una llave, así que baja. En el primer cruce ve a la derecha, y en el siguiente a la izquierda para





entrar en el **panteón**. Toma el ítem y vuelve a la intersección.

Ahora ve a la derecha hasta entrar en el otro **panteón** y coger el otro objeto. Vuelve a la intersección que acabas de pasar y ve hacia arriba. Llegarás a la entrada de una cueva y al entrar te enfrentarás con un guardián. Tras la animación sube hasta la puerta de la cueva superior (pequeña cámara). Entra en la puerta de la izquierda. Continúa al norte hasta que veas una nueva puerta a tu derecha donde te esperan otros dos guardias y una nueva animación.

Sigue subiendo y dirígete en las bifurcaciones, primero a la izquierda y luego abajo y luego izquierda hasta divisar una puerta. Entra y toma las intersecciones en este orden: izquierda, abajo e izquierda. Encontrarás una pequeña cámara con interesantes ítems.

Ahora tienes que dirigirte hacia la última puerta en la que entraste, pero en la intersección gira a la izquierda en lugar de la derecha. Llegarás a otra intersección que tomaremos como zona de referencia.

Toma el camino superior y gira luego a la derecha, con lo que verás una puerta. Dentro podrás grabar, descansar y recoger ítems. Vuelve a la zona de referencia y gira a la izquierda, hacia arriba y entra en la cueva de la izquierda donde salvarás a unos niños.

Regresa y toma el camino superior hasta que veas una nueva intersección. Gira a la izquierda y entra en la cueva (punto de acceso a bronce uno). Baja la escalera.

Bien, el **Bronce 1**. Entra por la puerta y sigue hacia el sureste. Lucha con el guardia y tras la animación entra en la habitación del noroeste donde te esperan nuevos enemigos. Ve hacia el norte tras acabar con ellos y entrarás en una nueva sala que lleva a una zona de descanso. Ahora entra por la puerta del sur y gira al suroeste. Entra en la estancia dorada y lucha con el capitán y los guardias. Nada más acabar la pelea el suelo se derrumbará. Continúa y sube la primera escalera.

En la primera intersección ve a la izquierda, en la segunda continúa tu camino, así como en la tercera y toma la **punta de hielo 10**. Vuelve a la tercera intersección y baja. Sigue hasta que veas un nuevo cruce, allí gira a la izquierda. Continúa hasta que veas una nueva intersección, nueva zona de referencia, y baja. En la siguiente intersección gira a la izquierda y en la siguiente hacia abajo, sigue hasta que recojas **Aether Wafer 1** y **Lifedew 1**. Ahora vuelve a la zona de referencia, sube y gira luego a la izquierda. Continúa hasta que veas otra intersección y en ella gira a la izquierda, luego hacia arriba y entra en la cueva para después ir a la izquierda y encontrar la cueva que da acceso al nivel **Plata 2**.

Sube la escalera (en la parte superior izquierda) y sigue el camino hasta que veas una cueva con ítems. Baja, continúa yendo a la derecha hasta que veas una cueva. Ahora, dirígete hacia abajo y entra en la cueva.

Lucha con los guardias y ve a la esquina inferior izquierda. Continúa hasta que veas la primera cueva. Disfruta de la animación, descansa y salva la partida. Sal y entra en la otra cueva (**puesto de guardia**). Pelea con los tres guardias, y entra en la siguiente cueva llena de ítems. Vuelve al puesto de guardia, entra en la puerta de la derecha y baja las escaleras.

En la primera intersección tira a la izquierda y luego otra vez a la izquierda. Entra en la **sala del tesoro** y graba la partida. Vuelve a la segunda intersección y ve hacia arriba, pasado todas las intersecciones hasta que encuentres un ítem. Vuelve a la última bifurcación y sigue a la derecha, luego otra vez a la derecha y después hacia arriba hasta entrar en la cueva. Allí, lucha con el capitán y los guardias para que Windleaf encuentre tras la pelea la **llave de plata**. Vuelve a la sexta intersección, ve a la derecha y en la siguiente (¡vaya jaleo!) ve hacia arriba y continúa hasta la siguiente intersección, que vuelve a ser zona de referencia.

Sube y entra en la cueva que es la habitación del tesoro. Toma el **Hexite**. Vuelve a la zona de referencia y toma ahora el camino de la derecha. Después, sigue hacia abajo y más tarde a la derecha. Entra en la cueva, toma el ítem y vuelve a la zona de referencia para tirar hacia abajo. En el siguiente cruce ve hacia arriba. Sube la escalera y sal de la cueva. Ahora vuelve al puesto de guardia y sal de la habitación por la otra puerta.

Continúa hasta que llegues al otro **puesto de guardia** (hacia arriba). Sal por la derecha y ve al **área de trabajo**. Sube, y deja la cueva.

Lo siguiente que verás serán cuatro caminos (nuevo punto de referencia). Entra en la puerta inferior. En la primera



El final de tu tremenda, y desesperante, aventura por el laberinto de Pays' Hom será el enfrentamiento con el monstruo jefe de este área. Utiliza tus mejores ataques y vigila la energía de tus héroes.

intersección ve a la izquierda, luego abajo y después hacia arriba para descansar. Ahora, vuelve a la zona de referencia, gira a la izquierda y entra en la segunda cueva. Baja la escalera y sal por el sur. Otra de cruces: primero ve a la derecha, luego arriba, abajo, derecha, arriba, derecha, derecha, arriba, y por fin entra por la puerta. Baja la escalera, ve a la derecha, sube la escalera y gira a la izquierda. Estás en el nivel **Oro 1**.

Ve a la izquierda, usa la llave de plata para abrir la puerta. En la primera intersección ve a la derecha y entra en la puerta. Vuelve y toma ahora el camino de la izquierda, otra vez izquierda, derecha (nueva zona de referencia), arriba y entra en la cueva. Lucha con los dos Darg Org y después puedes salvar y descansar. Vuelve al punto de referencia, baja y entra en la cueva, toma los objetos y sube la escalera.

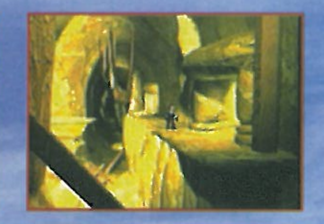
Nuevo nivel: **Oro 2**. Toma el ítem y ve al noroeste. En esta nueva zona de referencia, ve hacia abajo y entra en la cueva, sal y continúa a la derecha y luego arriba. Entra en la cueva de la izquierda y lucha con dos Darg Org. Recoge los ítems y sal. Continúa hacia arriba, toma los ítems y vuelve a la última intersección desde donde debes dirigirte todo el tiempo a la derecha. Entra en la cueva y sigue hasta que tu vista cambie, lucha con el Darg Org, después con los dos Darg Org científicos y la **llave de oro** será tuya.

Vuelve al nivel **Oro 1**. Para salir de esa cueva ve a la izquierda. En la primera intersección toma el camino de la derecha y luego arriba si quieres descansar, si no te hace falta sigue hacia arriba dos veces para usar la llave de oro. Luego izquierda y entra en la cueva. Allí, lucha con cuatro Darg Org. Tras la pelea tienes que entrar en las tuberías de la parte este del escenario (su color es azul) para enfrentarte al jefazo: el feísimo **Señor de la mina**.

Después de la pelea el grupo se desmayará por el gas venenoso. Daigo os encontrará y os llevará con él. Tras la recuperación tienes que salir al mapa del mundo e ir al norte (a la **Guarnición del ejército**). El control cambiará a Stinger y Windleaf.







LA GUARNICIÓN: AVENTURA DE STINGER Y WINDLEAF





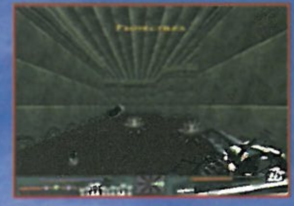
Después de la animación lucharás con tres Darg Org. Una vez acabada la pelea ve a la zona superior izquierda del campamento, a las **barracas**.

Tras la pequeña conversación, toma los ítems. Vuelve, entra en el edificio central, y ve a la izquierda. Es una habitación de guerra. Vuelve y ve ahora a la derecha. Tras la escenita, regresa y ve hacia arriba. Gira la primera a la izquierda, puedes jugar a un minijuego aquí, un auténtico *Doom*. Si te apetece probar, simplemente enciende el ordenador y juega.

Cuando acabes, vuelve y toma la primera a la derecha. Llegarás a la **oficina**, toma los ítems y ve a la parte superior izquierda: allí te encontrarás con **Cerina** y **Taluna**.

Ahora, ve al sudeste de la habitación para matar al comandante. Tras la animación caerás en un profundo sueño. Cuando despiertes estarás con dos amigos en la celda, y si os ayudáis mutuamente podréis escapar. Al salir del edificio lucharás con **Pogras**. Si le vences una escena te indicará el final del segundo CD.

Tras introducir una vez más el disco 1 y disfrutar de una larga animación, tu grupo regresará a la Academia. De nuevo deberás hacerte cargo de dos aventuras con tus héroes repartidos en dos formaciones, por un lado Stinger, Windleaf y Harv-5, y por otro, Xero, Clemmet y Jirina.



En esta zona podrás disfrutar de un shoot'em up al más puro estilo *Doom* que te permitirá descargar tensiones.





LA BÚSQUEDA DE OBJETOS SALVADORES: AVENTURA DE STINGER, WINDLEAF Y HARV-5

Automáticamente saldréis al mapa del mundo y deberéis dirigiros de nuevo a **Karillon**. Ve a la oficina del periódico y recibirás 1000 monedas de oro.

Tienes que ir al Consejo Supremo, desde donde se dará la orden de hacer sonar la campana. Deberás esperar cinco minutos de nuevo hasta que llegue **Eyre**. Después del vídeo y del largo evento, podrás explorar Eyre una vez más.

Cuando estés listo, sube al puesto de mando y responde "sí" a la pregunta. Ahora verás a Eyre en el mapa del mundo. Más tarde Eyre se estrellará. Después del evento, volverás al mapa del mundo y verás a Eyre volando de nuevo y dirigiéndose a **Chiore**. Baja ahora a la zona de ocio, y sigue hacia abajo hasta que salgas de Eyre. Allí, coge el ítem y habla con el hombre respondiéndole.

Antes que nada sube en la aerovía. La primera casa de Chiore es un hotel, allí puedes descansar y reponer fuerzas.

Sigue entrando en todas las casas que veas, hasta que llegues al **rincón del pirata**. Tras la animación deberás elegir entre dos opciones: le pagas 3000 monedas de oro, o no se las pagas, pero te comprometes a defender su barco si es necesario. Elige la que prefieras, la diferencias es que si no pagas tendrás un viaje más ajetreado.

Al salir de la casa ve a la derecha para coger unos ítems y baja las escaleras para continuar hacia el sur. Verás a Jacques (el hombre con el que trataste). Si le respondes que sí, te encontrarás a bordo de un barco en el mapa del mundo y habrá otro barco yendo de este a oeste que chocará contigo.

Acabarás en la **isla Voltaire**. Poco después habrá una animación y deberás dirigirte al este. Continúa hasta que encuentres un ítem y luego ve al oeste y sigue hasta encontrar dos ítems más. Ahora, gira al este y vuelve al punto de partida de esta zona. Allí, ve al centro del lugar y más tarde hacia arriba. Observa la secuencia y avanza hacia el norte hasta que se acabe el camino, entonces ve a la derecha. Lucha con el enemigo que te saldrá al paso y acto seguido sube por las escaleras.

Entra en la primera casa, disfruta de la animación y continúa yendo a la derecha. Entra en la casa de la izquierda y cuando salgas ve hacia la derecha y después hacia abajo. Sigue hacia abajo sin entrar en la casa que encontrarás.

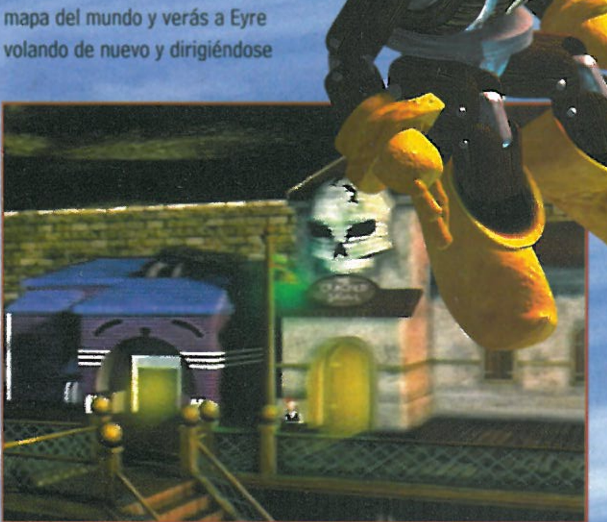
Te tropezarás con una intersección, pero debes seguir hacia abajo ignorando la casa. En el segundo cruce ve por la escalera de la derecha, toma los ítems, vuelve y baja la escalera de la izquierda. Entra en la primera casa, coge lo que encuentras y después entra en la siguiente casa, donde podrás descansar.

Después de todo esto, te encontrarás con los **ancianos**. Tras una pequeña animación lucharás con cuatro esclavos, aunque inmediatamente después serás capturado por **Mannheim** y podrás admirar una larga animación.









Esta es la posada en la que debes entrar para hablar con los piratas, y conseguir tu plaza especial para un bonito viaje en barco.





¡AL RESCATE!: AVENTURA DE STINGER, WINDLEAF Y HARV-5

Tras la animación te hallarás en una pequeña isla, y como no tienes nada mejor qué hacer, sigue de frente y entra en la casa que encontrarás, donde puedes comprar alguna cosita interesante.

Cuando salgas sigue hacia arriba y entra en la primera casa de la izquierda, donde podrás disfrutar de un largo e interesantísmo evento. Si sales y entras en la casa de la derecha podrás descansar y grabar las partida.

Ya fresco y descansado, entra en la casa de la izquierda otra vez y habla con el hombre. Tras el vídeo tendrás que luchar con tres marineros, después con otros tres más, y por fin, con el capitán Varley.

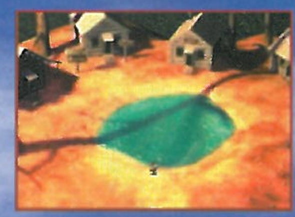
Cuando acabe la animación, sube a la zona del lago, ve a la primera casa de la izquierda, y toma el ítem (no hables con el hombre todavía). Sal y entra en la casa más a la derecha y luego vuelve a la casa anterior para hablar, ahora sí, con el hombre, tras lo cual estarás navegando en tu propio barco. Ve al norte hasta que encontrar **Treeside**.

Ve a la derecha en las dos siguientes pantallas hasta la entrada de la armería donde te esperan dos marineros malintencionados. Después ve a la penitenciaría, libera a tus amigos y sal. Ve a la izquierda y sube las escaleras. Entra en la mansión, por la puerta principal. Lucha con tres marineros y, después, ve a la izquierda. Tras la animación, vuelve a tu barco y habla con el hombre. Ahora dirígete a la izquierda hasta que veas **Metaboline**.

Ve hacia arriba hasta que veas una escalera, baja por ella, recoge la **gota de éter** y continúa tu camino. Recuerda este camino porque deberás salir por él más tarde.

Una vez en el laberinto, ve por la derecha para coger un ítem y luego a la izquierda. En la nueva intersección ve a la derecha, toma el ítem, continúa a la derecha y luego arriba. Coge el ítem y en el siguiente cruce (nuevo punto de referencia) ve a la derecha, otra vez a la derecha y arriba. Recoge el objeto, y toma el camino inferior hasta encontrar otro ítem y luego vuelve al punto de referencia.

En este punto, toma el camino de la izquierda y después el de la derecha hasta que presencies una animación. Pasa a la cueva del norte. Entra en la primera entrada, sube y baja escaleras y continúa hasta que veas un ítem. Allí, ve a la izquierda y sigue hasta que encuentres al **Acechador** de fuego y pelees contra él. Lo ideal es que antes





El Acechador de fuego es el enemigo con el que debes luchar en estas tierras desoladas.

del enfrentamiento hayas equipado a tus héroes con lo mejor que tengas.

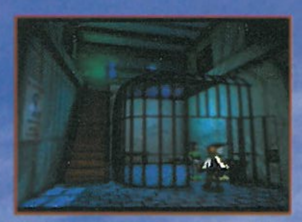
Sal de este laberinto y hazlo rápido, que hay una cuenta atrás. Tras la animación podrás descansar tranquilamente y después explorar el **castillo**, haciéndote con todo lo que pueda serte útil.

Cuando estés preparado, ve a encontrarte con la reina en lo más alto del castillo. Recibirás la sangre de un **Rey Mago**. Ahora, sal al mapa del mundo y ve a la **isla Verne**, al suroeste de tu posición.

Después de la animación recoge los objetos que veas y entra en la casa. Hazte con todo lo que encuentres y juega al minijuego que se te ofrecerá: si eres capaz de ganar obtendrás la caldera de **Pandora**.

Dirígete ahora a la esquina izquierda hay un ascensor oculto. Mira el evento, recoge ítems y vuelve a **Eyre**.

Ve al puente, habla con el hombre y responde que sí a su



En la penitenciaría podrás, al fin, liberar a tus queridos compañeros de su prisión.



pregunta. Durante el viaje verás una pequeña isla, es la isla de Cartoff del sur.

Después de aterrizar, ve a la zona de ocio y continúa avanzando hasta que salgas de Eyre. Tu siguiente destino es la **Academia**.

Una vez aquí, y después del ataque, tu aventura habrá acabado. Toma ahora el control del otro grupo.





AVENTURA DE XERO, CLEMMET Y JIRINA

Debes dirigirte al **cráter Mole**, al sureste de tu posición. Contempla la escena en FMV. Aparecerás inmediatamente en la guarnición del mundo inferior.

Ahora te toca insertar nuevamente el Disco 2. Ve al habitación del comandante. Allí, recoge dos ítems y habla con el comandante. Tras el evento dirígete a la **villa de Michi**.

Mata a todos los Darg Org de este lugar (son los personajes que están corriendo por todas partes). Entonces, vuelve a la **Guarnición** y vuelve a hablar con el comandante. Acto seguido, sal al mapa del mundo, salta al bote y continúa por el río hasta que llegues a las **cavernas de Banori.**

Cuando acabe el evento, baja la escalera y entra en la cueva. Allí, si hablas con todos los monstruos, podrás comprar artículos de todo tipo y condición. Sal de la cueva y entra en la siguiente casa de la derecha que es una posada.

Sube ahora por la escalera y entra en la cueva. Después de la escena, toma el **casco de general** que está en la esquina superior derecha.

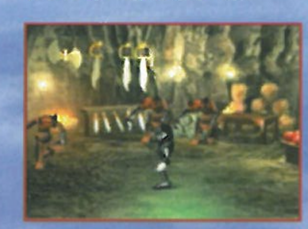
Sal, sube por la escalera y entra en la cueva. Recoge allí los ítems que veas, sal y vuelve a subir la escalera.

Aquí, hay dos cuevas, entra en la más cercana.

Ve hacia la parte superior de la cueva y no te vayas sin haber recogido la **llave esqueleto 2**. Sal y entra en la otras cuevas. Toma el ítem verde y entra en la otra cueva para recoger allí otro ítem.



No te confundas por el malentendido con los Banori, serán unos fieles aliados.









Sal, y sube las escaleras. Entra en la nueva cueva y toma el ítem rojo. Abandona la cueva y sube la escalera, entra en la cueva y de nuevo recoge los objetos. Sal, y continúa hasta la siguiente cueva donde lucharás con un nuevo Acechador.

Tras derrotarle puedes descansar en la posada bajando todas las escaleras. Una vez abajo ve a la derecha hasta que pases un guardia, entra en la cueva y salva la partida.

Ahora, ve al primer lugar que visitaste y entra en la cueva. Habla al Org en el centro, dile que sí y jugarás al tercer minijuego. En este juego usas una catapulta para derribar muros, te recomendamos que uses a Jirina. Después verás una animación y te enfrentarás al general Venal.

Acto seguido, ve al bote y continúa por el camino hasta que llegues al puesto de compraventa **Banori.** En este lugar sólo hay tiendas, así que compra todo lo que necesites. Regresa a tu bote y sigue hasta que arribes a los **bosques de Banori**. Este es el mejor lugar para aumentar tu nivel a 15 (el máximo). Cuando estés listo entra en los bosques laberinto Banori, para ello debes salir de tu bote.

Dirígete a la derecha, entra en la primera casa de la izquierda, toma el ítem, sal y continúa a la derecha hasta que veas una casa en la parte superior de la pantalla, toma el ítem de la parte de la izquierda y descansa de forma gratuita.

Después sal y vuelve a la intersección (donde estaba la segunda casa). Ve por el camino ascendente y continúa por el camino recogiendo todos los ítems que veas. Sal de la ciudad y dirígete al **campamento de Keerg**.

Tras un largo evento, lucha con cuatro enemigos y cuando acabes la pelea entra en la tienda de la derecha. Lucha con otros nuevos tres enemigos y tras vencerlos recoge el ítem.

Necesitas explorar todo el campamento y luchar con todos los enemigos. Ve a la esquina superior derecha del campamento y lucha contra los tres golems hexit.

Vuelve al **santuario de Keerg** (el edificio con la enorme bola de espinas encima) y lucha con los siervos de Keerg. No lucharás con Keerg, pero tras su muerte tomarás la esencia de Keerg y todos los demás enemigos perecerán con él. Abre la jaula y toma la llave de su interior. Ahora, vuelve a la **Guarnición**, habla con Lou y responde "sí" a su pregunta. Disfruta de la animación y...

De nuevo, vuelta a la **Academia**. Una vez más, tus héroes se dividen. En este punto, nosotros hemos elegido la aventura de Xero y Clemmet.



La lucha con los sirvientes de Keerg será dura, pero mostrará de que pasta estás hecho.





El bichito que veis arriba parece bien encerrado, pero yo que tú no me confiaría mucho.



EL PERGAMINO DE ARTELIER Y EL ORBE DE LOS CIELOS

Aventura de Xero y Clemmet.

Tu misión es ir a **Bene Brokul**. Sigue por las montañas hasta que llegues al pueblo. Tras la animación, dirígete hacia abajo hasta que tu vista cambie. Entra en la cueva, baja la escalera y ve a la derecha. Responde sí, si estás preparado y mira el vídeo.

Otra vez en **Unhdrashi**. Éste será un punto de referencia. Ve a la derecha y luego hacia abajo, continúa hacia abajo y después gira a la derecha y sigue hasta que cambie tu vista. En el cruce ve a la derecha y luego hacia arriba. Después ve a la derecha, hacia arriba y por último a la izquierda y hacia arriba. Sigue recto hasta que encuentres a **Stalker**. En este punto tienes dos opciones: matar al Acechador o mostrar clemencia y obtener una poderosa espada para Stinger. Te recomendamos que muestres clemencia, al fin y a al cabo la violencia sólo debe usarse en casos de necesidad.

Entra en la cueva, trepa por la red y mira el evento. Recoge el **pergamino de Artelier** y vuelve al punto de referencia, habla con el hombre y volarás hacia el este. Mientras, pasarás a controlar al otro grupo.

Aventura de Stinger, Windleaf y Jirina.

Otra vez vuelve a **Karillon**. Como de costumbre ve a la oficina del periódico a por tus 1000 moneditas de rigor. Ahora ve a la sala de los magos por el **Orbe de los cielos**. Regresa a la **Academia**, pero no entres, dirígete a **Anglerville**. Allí, ve a la derecha hasta que llegues a **Eyre**. Una vez en Eyre, utiliza el ascensor para llegar al puente. Habla con el piloto y contesta sí. Abandona la ciudad en bote y ve al norte hasta **Metaboline**.

Sigue el camino hasta que encuentres el laberinto y continúa hasta la salida. Aquí lucharás con el Acechador de fuego. Después entra en el castillo, y sube a la habitación del trono y la mujer os dará la **tablilla de Metaboline**. Regresa a **Eyre**.







Aventura de Xero y Clemmet.

Mientras tanto, volverás a ver al grupo que se encontraba volando por esos cielos infinitos. Cuando acabe la conversación, os hallaréis en la **isla de Cartoff** del sur.

Sigue el camino, subiendo todas las escaleras hasta la cima. Cuando tu vista cambie se producirá un evento y te encontrarás con nuestro querido amigo Mannheim. Lucharás contra un Acechador alado en dos ocasiones. Tras las peleas, regresarás a Eyre.



En Unhdrasi, deberás decidir sobre la vida de este acechador. Muestra clemencia y será mejor



Aventura de Stinger, Windleaf y Jirina.

Sal de Eyre, asciende hasta que llegues a la cima, toma los ítems. En este punto detente y ve hacia arriba hasta que entres en la cueva. Ve a la derecha hasta que se produzca el cambio de disco.

EL ASALTO FINAL A LA FORTALEZA DE HOKUM Y EL FIN DEL DARG







Tu equipo se volverá a dividir. Elige a Stinger y la carretera del emperador.

Aventura de Stinger, Windleaf y Jirina.
Ve a la izquierda, baja todas las escaleras hasta el suelo y sigue hasta salir al mapa. Baja hasta el edificio del **consejo de Wyldern**. Después de acabar con cuatro Darg Orgs ve a la entrada principal.

Tras el nuevo evento, lucharás con dos Darg Orgs. Toma el ítem y dirígete a la izquierda. Tras la animación ve a la derecha y dirígete a la gran sala. Ve ahora a la siguiente puerta y sube las escaleras. Entra en la puerta superior, ve a la derecha y entra en la puerta de la derecha. Continúa y prepárate antes de entrar en la la guarida, porque te enfrentarás a Vrita. Tras su derrota volverás al mapa. Dirígete hacia abajo y entra en la **cueva de Cyl Og Sul**.

Tras la animación tendrás que volver a pelear. Cuando termines ve a la izquierda y entra en la torre norte. Tras la nueva lucha desciende hasta la iglesia (serás llamado por un niño). Ahora el control pasa al otro grupo.

Aventura de Xero y Clemmet.
Actúa igual que con Stinger. Ve a la izquierda bajando las escaleras, hasta que salgas del lugar. Ahora, ve hacia abajo, luego a la derecha y entra en los **Seguidores de Nagruk**.

Tras las animación ve hacia abajo, luego a la derecha, de nuevo hacia abajo y por fin a la derecha. Lucha con tus dos nuevos "amigos". Dirígete a la derecha y a continuación arriba para tomar el ítem. Baja y pelea con un nuevo jefe: Nagruk. Tras su derrota saldrás al mapa del mundo donde debes ir a la izquierda y entrar en Cyl Og Sul

Lucha contra dos Darg Orgs. Ahora, ve a la iglesia, volverás a ser llamado por el niño. Tras una larga secuencia, el grupo se volverá a dividir.

Aventura de Stinger, Windleah y Harv-5.
Ve a la herrería, habla con el hombre y obtén el ítem. Ve hacia abajo y entra en la cabaña, lucha con los dos enemigos y sal. No entres en la siguiente cabaña. Ve a la izquierda y entra en la torre del sur. Dentro toma el **arco** y habla con el hombre, que abandonará la torre. Sal y ve a la izquierda. Entra en la cabaña y toma los ítems. Dirígete al **Chantry** y sal por la puerta de atrás. Entra ahora en **Tyr Og Nor** (por la puerta de la luz verde superior).

Toma los ítems y continúa hasta que la pantalla cambie (hay un camino que es difícil de ver). Tras la animación toma el ítem de la esquina y lucharás con un Darg Org.





Sal, y ve hacia abajo. Entra en la sala, toma el ítem y sal. Ahora, ve al centro de la habitación, ve hacia arriba y no entres en la sala del medio todavía: en la puerta de la derecha puedes grabar y descansar. Cuando descanses entra por la puerta del centro. Cuando termine la animación ve hacia arriba y te enfrentarás a un viejo conocido: Grimsmmer.

Después de coger los ítems que veas, continúa hasta la siguiente habitación. Dirígete a la derecha y entra en la primera habitación. Lucha con dos enemigos y entra en la siguiente sala, donde podrás descansar.

Después, entra en la sala de arriba, lucha dos veces y coge, entre otros ítems, la **llave del emperador**. Abandona la sala y camina hacia la intersección, después hacia la izquierda y entra en la primera habitación que veas. Acaba con lo dos enemigos, sal y entra en la siguiente sala. Lucha una vez y obtén la **llave de la emperatriz**. En la siguiente habitación encontrarás valiosos ítems. Cuando hayas terminado entra en la puerta del centro (la puerta enorme).

Pasa a la habitación de la izquierda y tras la animación entra en la habitación de la derecha. Lucha contra los tres enemigos y sal. Entra en la habitación del centro y repite la misma operación. Ve a la habitación en la parte superior izquierda, y coge los ítems. Si lo deseas puedes salvar el juego.

Tu siguiente paso será la lucha con Damon Hokum. Y cuando termines con él, el control pasará al otro grupo.

Aventura de Xero, Clemmet y Jirina.
Abandona la casa y entra en Tyr Og Nor. Ve a la derecha y entra en la habitación. Pelea con tres enemigos, sal y vuelve a la entrada, donde debes tomar el camino de la izquierda.

Entra en la sala y lucha contra el monstruo, toma el ítem y ve a la izquierda. Allí, Clemmet encontrará la **llave maestra**. Cuando estés listo abandona la habitación y entra en la siguiente donde tendrás que pelear con cuatro enemigos. Sal y baja las escaleras, después hacia abajo y luego a la derecha. Recoge el ítem y sube las escaleras. Entra por la puerta del centro usando la llave maestra y continúa hasta que veas una estructura verde a la izquierda. Lucha con los dos Darg Org. Sal y sube para luego girar a la izquierda. Aquí puedes descansar y salvar partida. Ahora, ve al centro de esta habitación, y sigue recto hacia arriba. Animación y lucharás con **Mannheim**.

Tras su derrota, Xero utilizará el cuerpo de Mannheim. Baja y entra en la puerta de la izquierda, coge el ítem amarillo. Sal y entra en la sala de la derecha. Lucha contra tres enemigos, coge el objeto, sal y ve hacia el norte. Sube las escaleras y entra en la habitación de la izquierda y recoge los ítems. Ahora, entra en la de la derecha, lucha de nuevo con dos bichejos y toma el ítem. Sal, y dirígete al centro de la habitación, aquí gira a la izquierda y continúa. El escenario se volverá casi completamente oscuro.

Debes saber que una vez te enfrentes a la cabeza de Mannheim, tendrás que enfrentarte a todos lo jefes finales, con lo que te recomendamos que salves ahora mismo.

Baja hasta que se acabe el camino, gira a la izquierda hasta la segunda intersección, sube y entra en la cueva. Lucha contra dos enemigos. Abandona la cueva y ve a la izquierda y luego hacia arriba hasta que veas cuatro caminos. Elige el de la izquierda y entra en la cueva. Ve a la izquierda y, tras una animación, lucharás con dos Golems Hekite. Después lucha contra Winged Stalker y por fin contra La cabeza de Mannheim.

Después de su derrota habrá una larga animación, escoge la primera opción, disfruta de la secuencia animada y pelea contra el primer Darg físico. Deberás luchar hasta tres veces con el Darg físico, con Stinger, Harv-5 y Clemett, y otras dos veces con el Darg espiritual, con Windleaf, Jirina y Xero.

Tras estas épicas peleas la aventura de nuestros amigos habrá finalizado. Ya puedes ir a contarle a todos que has acabado este difícil juego y que has salvado al mundo. Disfruta del vídeo final, te lo mereces.



En tu batalla con Damon Hokum tienes que tener mucho cuidado con sus potentes magias.



Para derrotar al Darg utiliza si ningún complejo, los ataques agresivos.





Tony Hawk's Skateboarding

Deporte de máximo riesgo

Por fin tenemos a nuestro alcance un juego de skateboard que da la talla tanto en diversión como en realización técnica, aunque, eso sí, llegar a dominarlo requiere bastante pericia. Para que puedas sacarle todo el partido hemos elaborado esta guía con la que llegarás a ser el número uno del mundo del skateboard.

LOS PERSONAJES

TONY HAWK



Es el skater más influyente de todos los tiempos y también el más famoso. Descubrió la piedra filosofal del skate cuando se convirtió en la única persona que aterriza correctamente tras un giro de 900º.

Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
540 Board Varial	→, → + ■	2000 pts
360 Flip to Mute	↓, → + ■	1500 pts
Kickflip McTwist	→, → + ●	4000 pts
900	→, ↓ + ●	8000 pts

BOB BURNQUIST



Natural de Brasil, Bob Burnquist apareció en la escena hace seis años. Su estilo único y su tendencia a poner los pies en paralelo hacen de Bob uno de los skaters más emocionantes y originales.

Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
One Footed Smith	→, → + ▲	Según el tiempo

KAREEM CAMPBELL



Nació en Nueva York y creció en Los Angeles. Su doble ciudadanía ha dejado a Kareem desarrollar un suave estilo metropolitano basado en la maestría del "verdadero" estilo de la calle.

Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Frontflip	↓, ↑ + ●	4000 pts
Kickflip Underflip	←, → + ■	1500 pts
Casper Slide	↑, ↓ + ▲	Según el tiempo

RUNE GLIFBERG



Experto en todos los terrenos, no resulta extraño verle recorriendo tanto en una pista como las calles, pero su verdadero talento se aprecia en los espacios abiertos, indicados para las acrobacias del skate vertical.

Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Kickflip McTwist	→, → + ●	4000 pts
Christ Air	←, → + ●	2100 pts
Fron: Back Kickflip	↑, ↓ + ■	1575 pts

SUGERENCIAS

- **Recorre los escenarios** una y otra vez hasta que conozcas donde está cada cosa. Te sorprenderás de lo que a veces puedes encontrar.



- Intenta conseguir siempre al menos **10.000 puntos** en los comienzos del nivel (entre los 10 o 15 primeros segundos). Te ahorrarás muchos problemas.
- Utiliza la cabeza e **intenta ser creativo.** En este juego se puede conseguir hacer casi cualquier cosa, así que inténtalo.

• Si estás a punto de **chocar contra un muro**, salta contra él y pulsa repetidamente triángulo. Escaparás con vida del trance, y con algunos puntos extra.
• Usa con asiduidad los **special tricks** de tu corredor: es la mejor manera de puntuar.



• Los **deslizamientos largos por barras** son muy provechosos para tu puntuación, utilízalos siempre que puedas.
• Cuando encuentres un **half pipe** utilízalo todo el tiempo que puedas. Cada pirueta que realices girando unos 720° te reportará un suma de puntos considerable (entre 3000 y 5000 por cada salto).



• **Encuentra un área** que te guste, y exprímela hasta que ya no sepas qué hacer.
• Cuando realices un **salto de raíl a raíl**, mientras te estás deslizando presiona en la dirección en que está el raíl al que vas a llegar, además del triángulo.
• Lo más importante es que **no pierdas nunca la calma**. Podrías acabar tirando tu PlayStation por la ventana. Aunque siempre nos quedarán los trucos...

BUCKY LASEK



Criado en las estructuras rocosas de la Costa Este, va por delante con respecto a lo que se hace normalmente con el skate. Tiene un innegable poderío físico y le gusta ser original.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Fingerflip Airwalk	←, → + ■	2000 pts
Varial Heelflip Judo	↓, ↑ + ■	2500 pts
Kickflip McTwist	→, → + ●	4000 pts

CHAD MUSKA



Con su estilo exclusivo, ha adoptado su imagen de los skaters callejeros y ha elevado el patinaje a otras dimensiones. Expresa un entusiasmo por el skate que sólo se puede igualar con sus destrezas con la tabla.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Frontflip	↓, ↑ + ●	4000 pts
360 Shove it Rewind	→, → + ■	1500 pts
1 Footed 5-0 Thumpin	→, ↓ + ▲	Según el tiempo

ANDREW REYNOLDS



Sólo ha sido profesional durante tres años, pero le ha bastado para demostrar su calidad. Ostenta el título de superhéroe por su buena fe para saltar enormes espacios, escaleras grandes y hangares. ¡Guau!
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
Triple Kickflip	←, ← + ■	1500 pts
Heelflip to Bluntslide	↓, ↓ + ▲	Según el tiempo

GEOFF ROWLEY



Es uno de esos skaters hábiles de Inglaterra que corre únicamente por pasamanos, enormes escaleras y hortalizas. Geoff se abrió camino a California hace muy poco tiempo.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Darkside Grind	←, → + ▲	Según el tiempo
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
Double Hardflip	→, ↓ + ■	1500 pts

ELISSA STEAMER



Es la primera chica que ha dado nombre a una tabla profesional. Y es que en las últimas competiciones femeninas ha sido invencible. En la competición profesional de Tampa, hizo callar a más de uno de los grandes.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Backflip	↑, ↓ + ●	4000 pts
Judo Madonna	←, → + ●	1500 pts
Primo Grind	←, ← + ▲	Según el tiempo

JAMIE THOMAS



Durante sus seis años de profesional ha dirigido y editado seis vídeos mientras seguía patinando todos los días, destrozando a su manera cientos y hasta miles de los pasamanos más largos y grandes del mundo.
Special tricks (con la barra especial amarilla intermitentemente):

Movimiento	Botones	Puntuación
Frontflip	↓, ↑ + ●	4000 pts
540 Flip	←, → + ■	1500 pts
One Footed Nosegrind	↑, ↑ + ▲	Según el tiempo

LOS PERSONAJES OCULTOS

OFFICER DICK



Se consigue reuniendo 30 cintas de vídeo con cualquier corredor en el modo carrera.
Este policía empezó deteniendo a todo skater que veía para terminar convirtiéndose en uno de ellos. A pesar de su lamentable aspecto físico, no es mal patinador.
Special tricks:

Movimiento	Botones	Puntuación
Yeeeehaw Frontflip	↓, ↑ + ●	3000 pts
Asume the position	←, ← + ■	787 pts
Neckbreak Grind	←, → + ▲	Según el tiempo

PRIVATE CARRERA



Para conseguirla, comienza una carrera, en cualquier modo, como Officer Dick. Pausa el juego y, mientras mantienes presionado L1, pulsa: ▲, ↑, ▲, ↑, ●, ↑, ←, ▲. Vuelve a la pantalla de selección de personaje, y aparecerá en el lugar de Officer Dick.
Special tricks:

Movimiento	Botones	Puntuación
The Well Hardflip	→, ← + ■	5500 pts
Semi Spin	←, ↓ + ●	5500 pts
Ho-Ho-Ho	←, ↑ + ▲	Según el tiempo

MOVIMIENTOS BÁSICOS Y ACROBACIAS

- ←: movimiento a la izquierda y balanceo (cuando estás deslizándote).
- →: movimiento a la derecha y balanceo (deslizándote).
- ↑: Inclinarse hacia delante y salir de la pista (en salto).
- ↓: Frenar e inclinarse hacia atrás.
- ▲: Grind / Deslizarse
- ●: Grab tricks (acrobacias de agarre).
- ✖: Saltar / Ollie
- ■: Acrobacias
- L1: Giro a la izquierda más rápido en el aire.
- L2: Giro de 180º a la izquierda en el aire.
- R1: Giro a la derecha más rápido en el aire.
- R2: Giro de 180º a la derecha en el aire.



Front Food Impossible


BS Boardslide

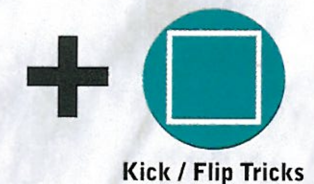

Heelflip


Fs Boardslide 2

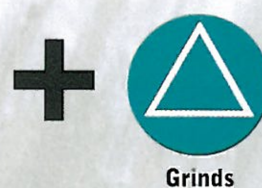


Kickflip to Indy

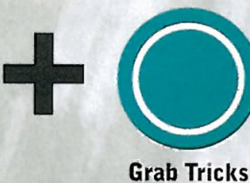








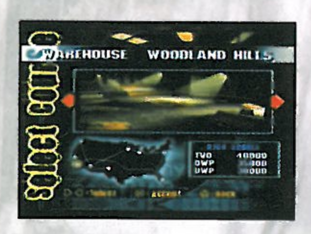




Special Tricks: Los movimientos especiales de los skaters están detallados en "personajes". Recuerda que para realizarlos, la barra special tendrá que estar iluminándose de forma intermitente.

ESCENARIOS (O CÓMO CONSEGUIR LAS CINTAS DE VÍDEO)

EL ALMACÉN (WAREHOUSE) DE WOODLANDS HILLS



1- Consigue 5.000 puntos.
Si has adquirido cierta práctica no te será muy difícil lograrlo. Simplemente, patina por el escenario realizando saltos y piruetas, utilizando los half pipe y los quarter pipe.

2- Rompe 5 grupos de cajas.
Nada más comenzar gira a la derecha y destruye el grupo de cajas que hay enfrente de ti. Después, dirígete a la derecha y baja la rampa, si te sitúas bien, saltarás por encima del "half pipe" y aterrizarás sobre el segundo grupo de cajas situado cerca del muro. Desde aquí, tuerce a la izquierda y sigue la pared con el quarter pipe hasta la pequeña cornisa con el tercer grupo de cajas. Simplemente, ve hacia la rampa, mientras pulsas arriba, y caerás justo encima. El cuarto grupo de cajas está en otra pendiente, al noroeste de donde te encuentras. Dirígete hacia las pequeñas rampas y lo localizarás inmediatamente. Después, baja de la cornisa donde se encontraba y tuerce a la derecha. Justo enfrente de ti habrá un quarter pipe que esconde en su parte superior el quinto grupo de cajas.

3- Consigue S-K-A-T-E
Comienza bajando la rampa, poco a poco, gira a la izquierda, dirigiéndote a las pequeñas rampas. La **S** está justo entre las dos rampas. Después, ve hacia el coche de tu derecha, antes de coger la **A** que está sobre el coche, dirígete a la izquierda, hacia el quarter pipe y consigue la **K** saltando por ella. Después, obtén la **A**, y ve a por la **T** que está en mitad del half pipe (en su parte alta). Justo donde estaba el quinto grupo de cajas está la **E**.

4- Cinta de vídeo oculta
Simplemente, tuerce a la derecha y luego a la izquierda, para encarar la rampa que baja hacia el "half pipe". Mientras bajes, dirígete poco a poco hacia la derecha y lograrás orientar tu salto hacia la habitación secreta situada justo encima del medio tubo. Si lo haces correctamente obtendrás la cinta oculta durante el salto.

5- Consigue 15.000 puntos.
Dirígete hacia el half pipe y realiza allí todas las acrobacias que se te ocurran mientras giras en el aire. Con toda seguridad obtendrás los 15.000 puntos de forma rápida y sin mucho esfuerzo.
Puedes conseguir una gran cantidad de puntos si consigues realizar una buena acrobacia en el salto que describimos en la sección Cinta de vídeo oculta.





LA ESCUELA (SCHOOL), MIAMI:





1- Consigue 7.500 puntos.
Comenzarás en una plataforma que termina en una rampa. En este primer salto deberías hacer una o dos piruetas rápidas en el aire e intentar aterrizar en un deslizamiento por una de las esquinas de los maceteros. Dirígete después al muro enfrente de ti, y realiza otra pirueta. Gira a la derecha y entra en el gimnasio. Ve hacia la rampa que está debajo de la canasta y realiza un par de piruetas. A partir de aquí utiliza tu imaginación, y las rampas y tubos del escenario, para obtener más puntos.

2- Aterriza y resbala sobre 5 mesas.
Nada más aterrizar tras tu primer salto gira 180º y ve hacia la primera mesa que veas. Cuando realices un "grind" sobre ella continúa por la derecha bajando por la cuesta. La segunda mesa se encuentra al final de la cuesta, en la derecha. Después, pasa las piscinas y dirígete al "half pipe". En su final, a la izquierda está la tercera mesa. La cuarta mesa se encuentra al final del "half pipe" a la derecha, y la quinta cerca de las escaleras que conducen a la zona donde comenzaste el escenario.

3- Consigue S-K-A-T-E.
Dirígete a la izquierda en tu primer aterrizaje y baja las escaleras resbalando por la barandilla, conseguirás la **S**. La **K** y la **A**, están a simple vista en la zona amplia a la que llegas desde las escaleras. La **T** está en el medio tubo, también en un sitio muy visible. Y por último la **E** se esconde en la barandilla que hay entre las dos piscinas.

4- Cinta de vídeo oculta.
Es un poco complicada de encontrar pero no imposible. Lo que debes hacer es ir hacia el callejón que verás cuando salgas de tu primer aterrizaje. Cuando avistes una rampa que asciende, súbela: te llevará al tejado de la escuela. Allí tienes que dar un salto hacia la zona de escaleras. No te preocupes, caerás en una rampa superior que te llevará directamente al lugar donde está la cinta oculta.



5- Consigue 15.000 puntos.
En esta prueba puedes hacer algo parecido a lo que hiciste en la primera, sólo que en esta ocasión deberás realizar combos más complicados para obtener una mayor cantidad de puntos.



CENTRO COMERCIAL (MALL), NEW YORK:



1- Consigue 10.000 puntos.
Puedes comenzar realizando un par de buenas piruetas en los dos quarter pipe del principio. Luego deslízate por todas las barras y esquinas que veas y márcate unas bonitas piruetas en las rampas y quarter pipe.

2- Rompe 5 tableros de información.
El primero está en la parte alta, a la que se accede a través de las primeras escaleras mecánicas. Para llegar al segundo deberás seguir en línea recta pasando por el hueco que deja la fuente, y saltar (sin caerte) las rampas que encontrarás. Cuando lo rompas salta a la zona inferior y cerca de las piscinas encontrarás al tercer tablero. Para hallar los dos restantes simplemente sigue el curso del escenario.

3- Consigue S-K-A-T-E.
La **S** está en la barandilla que hay justo después del primer quarter pipe. Desde aquí continúa patinando hacia la derecha y darás con la **K** (está muy cerca de la fuente). La **A** está en uno de los dos raíles que pasan por encima de una piscina (donde estaba el tercer tablero). La **T** se encuentra muy cerca del cuarto tablero; y la **E** está entre las dos pequeñas rampas del área abierta.

4- Cinta de vídeo oculta.
Está en unos raíles, justo encima de los dos donde antes estaba la letra "A".
Para conseguirla tienes que llegar a la terraza donde se encontraba el segundo tablero, y desde allí realizar un salto a la derecha, aterrizar sobre el raíl y deslizarte por él hasta el final. Complicadillo, ¿verdad?



5- Consigue 30.000 puntos.
Haz lo mismo de antes, pero hay una zona especialmente buena para conseguir muchos puntos. Está a la izquierda de la piscina donde estaba la letra "A"; es una zona cerrada y llena de quarter pipe muy continuos.



EL CENTRO DE LA CIUDAD (DOWNTOWN), MINNEAPOLIS

1- Consigue 15.000 puntos.
Como de costumbre, utiliza todos los elementos que te ofrece el escenario para lograr realizar este reto.
Son muchos puntos, así que sería muy interesante que intentaras aprovechar las enormes barandillas cercanas al parque, y los abundantes quarter pipe de la zona en la que se encuentra el camión-rampa.





2- Rompe 5 señales de prohibido patinar.
Dirígete al camino enfrente de la calle donde comienzas, y que te lleva a la plaza de la fuente. La primera señal está en ese camino.
Cuando llegues a la plaza gira a la izquierda y sigue el camino de subida donde está la segunda señal. La tercera está en la parte superior del enorme "quarter pipe", situado a la izquierda de tu posición.
Desde aquí baja a la calle y síguela hasta dar con la cuarta señal en la acera de la derecha. Para destruir la quinta, continúa pero sin desviarte y la encontrarás al poco tiempo.

3- Consigue S-K-A-T-E.
La **S** está en el raíl de la enorme pantalla a la derecha de tu punto de partida.
El lugar donde se halla la **K** es muy sencillo, simplemente ve hacia la fuente de la plaza. Después, vuelve sobre tus pasos, y ve por la calle en pendiente (sería la primera calle a la derecha si acabaras de empezar).
Síguela hasta que veas el camión-rampa, muy cerca de él se encuentra la **A** (está encima de uno de los cuartos de tubo). Seguidamente, sube por el camión y llegarás a un pasillo cerrado, continúa por él y encontrarás la **T**.
La **E** está en un raíl, que estaría justo por encima de tu cabeza si

acabaras de empezar el nivel. Para llegar allí, debes utilizar una de las rampas de la calle, aterrizar sobre el raíl y deslizarte por él.

4- Cinta de vídeo oculta.
Está en la zona del tejado a la que se accede por el camión-rampa, colocada entre los dos edificios, en el aire. Para conseguirla tienes que subir esa zona y realizar un enorme salto, que te lleve al tejado del otro edificio.

5- Consigue 40.000 puntos.
La mejor estrategia que puedes seguir es dirigirte a la zona de los tejados, realizando todo tipo de piruetas por el camino, y una vez allí hacer un enorme salto hacia la barandilla de la pantalla gigante.
Si realizas un buen combo, y aterrizas en un deslizamiento por la barandilla, podrás conseguir más de 20.000 puntos de una sola vez.



ATASCO EN LA BAJADA (DOWNHILL JAM), PHOENIX:







1- Consigue 20.000 puntos.
Estamos en un escenario en el que son muy abundantes las rampas, los raíles, los quarter pipe, etc. A estas alturas no te será difícil realizar buenos combos usando estos elementos. Atento sobre todo al enorme half pipe de mitad de escenario.

2- Abre 5 válvulas.
La primera válvula se encuentra en los raíles situados a la derecha de donde comienzas el escenario. La segunda, en una de las rampas que hay al principio del recorrido.
Para abrir la tercera tienes que deslizarte por la barra que cruza el escenario, en la zona anterior al enorme half pipe. La siguiente válvula se encuentra en la cima del altísimo promontorio que saltarás si sigues la pronunciada cuesta que hay después del half pipe. Por último, la quinta válvula se esconde en la pared derecha de la bajada que lleva a meta.

3- Consigue S-K-A-T-E.
Encontrarás la **S** en la primera rampa de lanzamiento que encuentres. Sigue bajando, impúlsate en la rampa de más a la derecha y deslízate por los tubos en los que está la **K**.
La **A** se encuentra en la parte superior de la cara derecha del "half pipe".
Cuando pases el promontorio que acaba en un túnel subterráneo, avistarás la **T** delante de una pequeña rampas. Conseguir la **E** es algo más complicado, tienes que realizar un buen salto en la parte derecha del último tramo del circuito, y aterrizar con un deslizamiento en la barandilla que está en lo alto de la pared.

4- Vídeo oculto.
Lo primero es llegar a la zona en la que obtuviste la letra "A". Después, salta y aterriza sobre la tubería que conduce a la izquierda. Llegarás a una zona sin aparente salida. Deberás utilizar la pared de la izquierda para llegar al otro lado. Pasando esto, salta a lo alto de la estructura rocosa y continúa pasada la señal. Llegarás a otro aparente callejón sin salida, haz lo mismo de antes. Al final del camino hay un enorme salto que tendrás que saltar desviándote un poco a la derecha, para llegar al pilar en medio del nivel donde está la cinta oculta.

5- Consigue 40.000 puntos.
Sería aconsejable que permanecieras la mayor parte del tiempo realizando piruetas y combos en el half pipe. Con el salto que te detallamos para conseguir la letra "E", deberías conseguir una cantidad de puntos muy considerable (nosotros hemos llegado a lograr más de 30.000).



LAS CALLES (THE STREETS), SAN FRANCISCO:





1- Consigue 25.000 puntos.
En este escenario no hay muchas zonas en las que obtener grandes cantidades de puntos. Quizás, la más recomendable sea la zona del half pipe. Si quieres llegar allí, gira a la izquierda nada más terminar la rampa donde comienzas el escenario.

2- Arrasa 5 cinco coches de policía.
Justo a la izquierda del lugar donde comienzas hay un coche. Destrúyelo, baja la empinada cuesta y tuerce a la derecha. No muy lejos hay otro coche, cerca de un párking. Continúa por la calle hasta un cruce, gira a la derecha y destroza los dos coches que verás. Después, da la vuelta y sigue la otra calle hasta que encuentres el quinto coche. Estará a tu derecha.

3- Consigue S-K-A-T-E.
Ve a la rampa que hay y sáltala. Verás un raíl, no deslices por él, simplemente permanece en el lado interior sin caerte. Cuando llegues al nivel más alto, por encima de la calle, rompe el cristal, coge la **K** y tírate a la calle. Dirígete a la izquierda, como si bajaras por el descenso del principio. Continúa hasta que encuentres una rampa que te lleva directamente a la **S**. A continuación, gira en redondo y vuelve por donde has venido. Sigue hasta un cruce, ve a la derecha y sube la inclinación hacia el callejón, allí te espera la **A** cerca de un quarter pipe.
Da la vuelta, y continúa por la calle hasta que veas unas rampas a la derecha. Salta por una de ellas y deberías caer en una repisa oculta por los árboles. Sigue la cornisa, a través de unos cristales, y llegarás a una habitación donde aguarda la **T**. Sal por la ventana enfrente de ti y toma el camino de la derecha. Cuando veas dos tuberías separadas por una rampa, dirígete a la rampa y sáltala en dirección al interior del bowl. Allí se encuentra la **E**.

4- Cinta de vídeo oculta.
Comienza el nivel bajando la cuesta, y gira a la derecha en su final. Continúa hasta que veas un quarter pipe en el último edificio de la izquierda, situado inmediatamente antes del final del la calle. Tienes que saltar ese quarter pipe, presionando arriba y alcanzar la plataforma que sobresale. Una vez en la plataforma síguela como si estuvieras rodeando el edificio hasta la cima. Una vez allí, usa la primera rampa para hacer un kickflip y la segunda para lanzar a tu skater sobre la ciudad, cayendo hacia la derecha y abajo, atrapando la cinta en el proceso.

5- Consigue 50.000 puntos
Haz más o menos lo mismo que en la sección "consigue 25.000 puntos", por supuesto deberás ser capaz de realizar combos más complicados. Sólo podemos decirte que uses tu imaginación.





Spyro 2

Un dragón de altos vuelos

El mágico y colorista mundo de Spyro oculta docenas de secretos y misterios que tenemos que descubrir guiando a este polifacético dragón. Es una tierra llena de enemigos tan peligrosos como hilarantes y donde cada esquina puede deparanos una nueva sorpresa. Descubrirlas todas es la meta que nos hemos fijado, y después de conseguirlo os contamos paso a paso como podéis lograrlo vosotros. Pero os toca practicar con el salto y con el vuelo, porque ahí no podemos ayudaros...

INTRODUCCIÓN

Como habréis podido observar, el mundo en el que se mueve nuestro protagonista es amplio y complicado. El fin de esta guía será facilitaros el trabajo para que consigáis todas las esferas y la mayoría de las joyas. Para ello os diremos, antes de empezar y a grandes rasgos, lo que podéis encontrar en el juego.

El **Mundo de Avala**r se divide en **tres grandes mundos**. Estos a su vez tienen varios portales que te llevarán a distintos pueblos. Cada portal y cada mundo tiene un número determinado de **esferas y 400 joyas**. Objetos que te serán necesarios para terminar el juego con éxito.

Aparte de esto, podrás encontrar distintos instrumentos que te ayudarán a conseguir la paz en Avalar.

Uno de los más importantes son los **campos de potencia**; para activarlos en cada mundo deberás vencer a un número determinado de enemigos. Número que aparecerá reflejado en cada campo de potencia.

Además de estos útiles poderes, Spyro podrá llegar a elevadas alturas gracias a los **remolinos de aire**, los cuales también servirán para traerte de vuelta cuando vueles lejos.

Otro de los instrumentos que aparecerán son las **cajas de joyas**. Estas cajas sólo podrás abrirlas con el poder de **superembestida**, con los cañones o con los cohetes que aparecerán en alguno de los mundos.

Las **vasijas** con una interrogación también te darán joyas, pero en esta ocasión deberás romperlas varias veces, ya que irán moviéndose por los escenarios antes de que puedas recoger el botín.







Mundo 1: Bosque de verano

BRILLO

Movimientos: Escalar.
Alimento: Mariquitas.
Talismán: Pico Mágico.
Esferas: 3.





Para conseguir el **talismán**, recorre todo este mundo recaudando todas las joyas posibles hasta encontrar dentro de la gruta al avaricioso de **Ricachón**. Paga lo que te pida para **extender el puente** y sigue el camino por el otro lado hasta llegar a la habitación en la que encontrarás el **talismán** y la puerta que te llevará al **Bosque de verano**. Pero todavía no te vayas; te faltan las esferas.

• **1ª Esfera:** Sal de la habitación del talismán y dirígete a una cueva situada en la pared de la derecha. En ella encontrarás a un **minero** intentando deshacerse de una lagartija. Ayúdale **lanzando las semillas** que él te vaya dejando. Cuando le des a la primera, sigue al minero para acabar con otras **cinco** y la primera esfera será tuya.

• **2ª Esfera:** Al entrar en la cueva de la lagartija habrás visto a un minero cerca de unos cuantos **postes de electricidad**. Estos postes, si has vencido a los enemigos necesarios para activarlos, harán que Spyro pueda **volar** a gran altura y durante un determinado período de tiempo. Aprovecha este poder de **supervuelo** para **encender** todas las **lámparas** que hay en el jardín, pero deberás hacerlo rápido a se apagarán. Hazlo y conseguirás la esfera.

• **3ª Esfera:** Cuando te enseñen a **escalar** (en el Mundo 2), vuelve para conseguir esta esfera. Tendrás que adentrarte de nuevo en la gruta y dirigirte a las escaleras que hay en al entrada de ésta. Allí, con el poder de supervuelo activado, deberás **encender las lámparas** del interior de la gruta igual que hiciste antes en el jardín.



Cuando Spyro aprenda a volar, pásate de nuevo por las tierras de Brillo para conseguir la esfera y las joyas que faltan.





BOSQUE DE VERANO

Movimientos:
Escalar y bucear.
Alimento:
Ranas y ovejas.
Esferas: 4.









Como ya sabes, primero recorre el lugar para familiarizarte con él y recaudar todas las joyas que puedas.

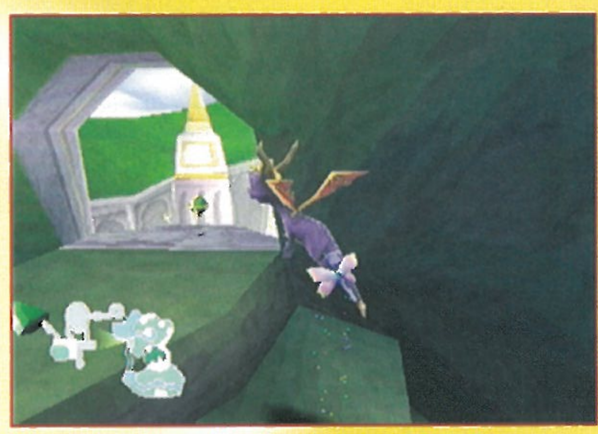
• **1ª Esfera:** Adentrándote en este mundo encontrarás a **Cazador**, uno de los que recibieron a Spyro al principio del juego. Este felino, a parte de **enseñarte a saltar** como dios manda, te recompensará con una esfera si lo sigues por todas las plataformas.

• **2ª Esfera:** Cuando aprendas a **bucear**, tan sólo tendrás que pagar **500 joyas a Ricachón** para que te enseñe, vuelve al principio del mundo, donde encontraste a **Elora** y sumérgete en el **lago**. Allí encontrarás un largo túnel; síguelo, sube a la superficie y al final de las escaleras encontrarás la esfera.

• **3ª Esfera:** Adentrándote en el **túnel** que hay bajo el agua al lado de **Ricachón**, llegarás a otra parte del bosque de verano. Al salir al otro lado, enciende los **interruptores** hasta llegar a **Elora**, a la izquierda podrás ver unas **escaleras** que dan a dos puertas; entra por la de la izquierda hasta llegar al portal de la **Autopista del Océano**. En esa sala acércate a la **ventana** que hay a la derecha y sube al alféizar. Desde allí, deberás volar a otra ventana que se encuentra a tu izquierda. Tras este duro esfuerzo acrobático, serás recompensado con una nueva esfera.



• **4ª Esfera:** Cuando aprendas a **escalar**, tendrás que volver hasta aquí para subir por las **escaleras** que hay cerca del lugar donde encontraste a **Elora** por segunda vez. Avanza por el muro y podrás recoger la última esfera de este mundo.



Al aprender a nadar, podrás volver al principio del mundo y sumergirte en el lago. Después tan sólo tendrás que seguir el túnel y, al salir a la superficie, subir las escaleras... la esfera ya es tuya.

COLOSO

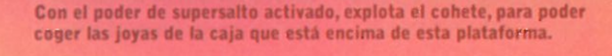
Alimento: Pingüinos.
Talismán:
Estatua de Oro.
Esferas: 3.

Para conseguir el **talismán**, recorre todo el mundo de los lamas hasta llegar al **Yeti** y poder salvar a los pobres monjes. No hace falta que te enfrentes con él, él solito te ahorrará el trabajo, pero tranquilo porque de cualquier forma te darán la estatua de oro.

• **1ª Esfera:** En la misma habitación del Yeti hay dos ventanas; sal por ellas y sigue el camino de joyas hasta llegar a una **pista de hielo**. Uno de los lamas te propondrá un partido de hockey. Para conseguir la esfera tendrás que meter **5 goles** en la portería. Para que resulte más o menos fácil, dirígete siempre a las esquinas para meter los goles.

• **2ª Esfera:** Tendrás que hacer lo mismo pero esta vez contra otro jugador. **Marca 5 goles** antes que el del otro equipo y la esfera será tuya. Y no te cortes en emplear juego sucio. Si ves que el otro jugador coge el disco antes que tú, con el aliento de Spyro dejarás vía libre.

• **3ª Esfera:** Sal de esta zona para llegar hasta los **postes de superpotencia** que encontraste al principio. Con este poder podrás **saltar a gran distancia**. Al usarlo, caerás en la azotea de una de las habitaciones. Para localizar el lugar adecuado te diremos que hay **dos estatuas de oro** a ambos lados de la puerta de una habitación; dentro encontrarás al profesor. Ayúdale a deshacerse de los espíritus malvados que se esconden en las estatuas de oro. En total hay diez estatuas no muy difíciles de encontrar. Utiliza la **superpotencia** para que te sea más fácil llegar a las azoteas y mira absolutamente por todos los rincones de este nivel. Y que no se te olvide quemar la estatua que estaba cerca de donde Spyro jugó al hockey. Ya que estás recorriendo todo, **prende el cohete** que encontrarás en uno de los tejados para poder abrir la **caja de joyas**.



Con el poder de supersalto activado, explota el cohete, para poder coger las joyas de la caja que está encima de esta plataforma.





BALNEARIO ÍDOLOS

Movimientos: Bucear.
Alimento: Escarabajos.
Talismán:
Ídolo de Jade.
Esferas: 2.

El **talismán** podrás conseguirlo **despejando de enemigos** todas las puertas para que los capataces te vayan dejando vía libre. Cuando lo hayas conseguido, en la última habitación te darán el talismán que buscabas.

• **1ª Esfera:** En este nivel deberás resolver **tres puzzles** para ayudar a los capataces y conseguir la apreciada esfera. Al entrar, sumérgete en el **lago** y entra por el pasadizo hasta llegar a una cueva; allí uno de los capataces te propondrá el primer puzzle:

1º puzzle: En la misma cueva deberás convertir todos los **bloques de color gris en amarillo**. Para ello deberás **pisarlos** en el siguiente orden: empieza con el que está en la esquina inferior de la izquierda, luego el de la esquina superior de la izquierda, después el de la esquina superior derecha y por último el de la esquina inferior derecha. Cuando lo hayas hecho, **sigue al capataz** hasta la superficie.

2º puzzle: Para resolver este puzzle deberás **alimentar al gran ídolo con peces**, pero no vale un pez cualquiera. Tendrán que ser **los peces de color naranja**; cuando salten del agua, chamúscales con el aliento de Spyro. Repítelo 10 veces para que el ídolo quede satisfecho.

3º puzzle: A la izquierda del estanque podrás ver una puerta. Entra y avanza por todo el balneario hasta llegar a la zona en la que conseguiste el **talismán**. En el suelo podrás ver unas losas con símbolos. Para resolver el puzzle deberás **pisar las losas** en el siguiente orden: el hexágono con una estrella, el hexágono con un rombo, la estrella con una luna, el triángulo con una luna y, por último, el círculo con un triángulo.

• **2ª Esfera:** Al conseguir el talismán, desde esa misma habitación podrás acceder a un nuevo camino. Avanza por las montañas recogiendo todas las joyas y fíjate en las zonas que hay debajo de las montañas hasta encontrar un **jardín oculto**. En él deberás ayudar a las **chicas Hula-Hula** a bajar de los pedestales con el poder de **superembestida** activado. Si tropiezas con algo que no sean los pedestales, deberás empezar desde el principio ya que Spyro perderá su potencia.



Para localizar el sitio donde poder conseguir la última esfera, avanza desde la habitación del talismán y salta por las plataformas.













HURRICOS

Alimento: Ratones.
Talismán:
Engranaje del Poder.
Esferas: 3.





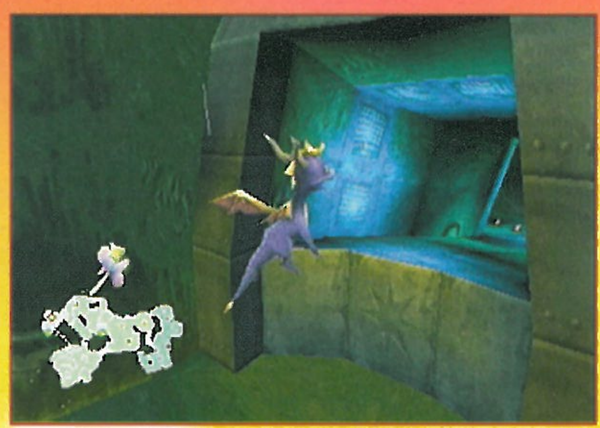
Para conseguir el **talismán**, tan sólo deberás conseguir los **diodos** que encontrarás en el suelo (son bombillitas pequeñas) y colocarlos en las puertas para poder avanzar por este nivel. Cuando tengas todas las puertas abiertas te darán el talismán y podrás dedicarte a conseguir las esferas.

• **1ª Esfera:** En una de las zonas situada a la derecha del mapa, encontrarás el **generador central** de Hurricos. Para poder activarlo deberás recoger las **10 piedras relámpago** que han sido robadas. Además de poner las piedras en su sitio, deberás atrapar a los ladrones. Para conseguirlo coloca la primera piedra en su sitio y espera escondido a que aparezca el ladrón. Cuando lo haga, golpéale y vuelve a colocar la piedra en su sitio. Repite lo mismo hasta conseguir activar el generador y conseguirás esta esfera.

• **2ª Esfera:** Si has destruido a los enemigos necesarios para activar el campo de potencia, podrás tener el poder de **superembestida**. Usa este poder para romper los dos **ventiladores**



grandes que hay en esa misma sala y, de paso, para romper la caja de joyas. Activa los dos interruptores que han quedado a la vista y pasa después por la puerta de la derecha para hacer lo mismo con otros dos ventiladores. Activa el tercer interruptor que ha quedado a la vista y sube los escalones



La última de las esferas la podrás conseguir cazando a unos cuantos ladrones, para ello sube a la plataforma que hay debajo de uno de los molinos y entra por este pasadizo. Así la esfera será tuya.







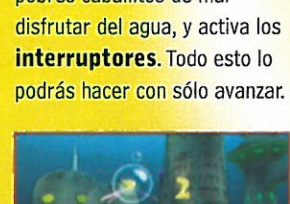
que encontrarás a la izquierda de la puerta. Una vez arriba, avanza por las aspas de los molinos hasta llegar al otro lado donde te espera uno de los gafotas para darte tu recompensa.

• **3ª Esfera:** Desde allí, si lo haces bien y con mucho cuidado, podrás conseguir la última esfera. Salta hacia las **aspas** de los dos molinos que hay en el lado contrario al que has venido. Cuando consigas llegar al segundo molino salta a la pequeña plataforma con joyas y desde allí a la siguiente. Si calculas bien el salto llegarás a una montañita que estaba al principio del nivel y podrás pasar por unos grandes **bloques móviles** de hierro. En el otro extremo encontrarás una habitación con un **interruptor**. Actívalo para que todas las instalaciones de la fábrica dejen de funcionar.

TORRES ACUARIO



Movimientos: Bucear.
Alimento: Ovejas.
Talismán: Concha Encantada.
Esferas: 3.



Para conseguir el **talismán**, destruye a los **monstruos marinos**, que impiden a los pobres caballitos de mar disfrutar del agua, y activa los **interruptores**. Todo esto lo podrás hacer con sólo avanzar. Todo está a la vista así que no tendrás ningún problema.

Nota: para conseguir las joyas más difíciles, activa el **campo de fuerza** de **superllama** y con ella vence a los **tiburones metálicos**. Después úsala también para romper la caja de joyas.

• **1ª Esfera:** Desde el mismo sitio donde te han dado el talismán, podrás acceder a un túnel que hay en el techo. Saldrás al mar abierto. Desde allí localiza al **Rey Flippy** y recoge todas las joyas que tienes a la vista. El rey te pedirá que **salves a sus hijos**. Se encuentran en las **torres numeradas** que hay por todo el nivel. Empezarás en la torre número 1, después se irán abriendo todas las demás. Para salvarlos deberás evitar los **rayos** y los **cangrejos gigantes**.







Para conseguir la segunda y la tercera esfera, tendrás que montar un la manta de Cazador y completar dos carreras. Paciencia, muchacho.

• **2ª Esfera:** Cerca del lugar donde encontraste al rey Flippy podrás ver a **Cazador**. Este te propondrá que le ayudes a **domesticar su manta**. Accede y pasa por los **aros de burbujas** que irá dejando uno de los caballitos de mar. No es demasiado difícil y si fallas volverás a empezar sin perder vidas.

• **3ª Esfera:** Vuelve a montarte en la **manta** para completar una nueva **carrera** pero esta vez más difícil. El único consejo que te podemos dar es que tengas paciencia: te hará falta.

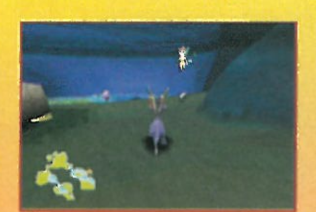
PLAYA SOLEADA

Movimientos:
Bucear y escalar.
Alimento:
Estrellas de mar.
Talismán:
Medallón Tortuga.
Esferas: 3.

Conseguirás el **talismán** de este mundo si salvas a los **bebés tortuga**. Para ello deberás **abrir las puertas** usando el peso de las tortuguitas gigantes. La última puerta la encontrarás si te sumerges en el **lago** y llegas hasta el otro lado. Cuando llegues al final te recompensarán con el talismán.

• **1ª Esfera:** Podrás conseguirla cuando logres activar el **poder de superllama**. **Rompe** con ella todas las **cajas metálicas** con la cara de una tortuga pintada en ellas. Recuerda que con este poder puedes dispara a distancia.







La **caja más difícil** la encontrarás en una habitación que hay enfrente del campo de potencia. Haz que Spyro pise el **interruptor** que abre la puerta y dispara desde la misma posición.

• **2ª Esfera:** Cuando aprendas a **escalar**, vuelve a este mundo y dirígete a la zona en la que descubriste el talismán. A la derecha de la habitación en la que se quedaron las tortugas, podrás ver unas **escaleras**, sube por



ellas y habla con el **cocinero**. El reto esta vez será **salvar a las tortuguitas** para que no caigan al caldero cuando suene la campana. Para lograrlo, **acércate al caldero** y desde allí quema a las tortugas de tal manera que **caigan al agua**. Sólo así



podrás salvarlas. Por suerte, si pierdes podrás empezar de nuevo.

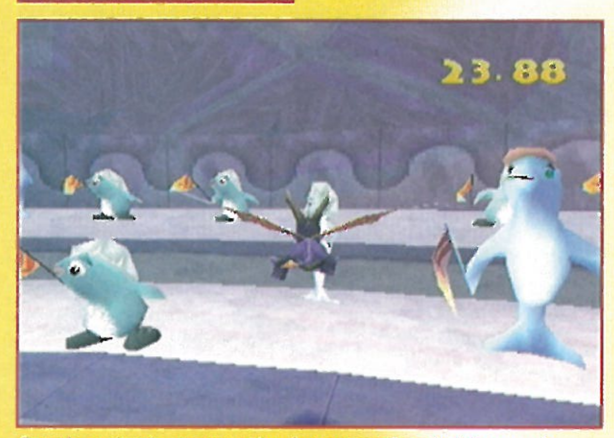
• **3ª Esfera:** Tendrás que hacer lo mismo de antes, sólo que en esta ocasión aparecerán más tortugas y serán más rápidas, así que relájate y a por ellas.



Una de las cajas con tortuguitas más difíciles de encontrar se haya detrás de esta puerta. Para localizarla, dirígete hacia la habitación frente al campo de potencia y pisa el interruptor. Después dispara.

AUTOPISTA DEL OCÉANO

Esfera: 1.



Cuando acabes la carrera, entra de nuevo en la autopista y vuela hacia las gradas enfrente de los barcos. Acércate después a la reina para que te proponga una carrera con Cazador.

Todas las **autopistas** del Mundo de Avalar son **carreras** en la que te propondrán distintos **retos**. Por cada uno que consigas te darán **80 joyas**, y si los haces **todos**, podrás conseguir un total de **400**.

Para ello deberás practicar seriamente ya que, para colmo, tendrás un **tiempo limitado**.

En esta carrera deberás pasar por **8 anillos**, destruir **8 coches**, **8 barcos** y, por último pasar por **8 arcos**. Este orden es el más apropiado para que te de tiempo a todo.

• **1ª Esfera:** Cuando consigas finalizar la carrera, vuelve a entrar en la autopista y **vuela hacia las gradas** que contemplaban el espectáculo de los barcos. Allí encontrarás a la **reina** y te ofrecerá una **carrera con** el campeón que es **Cazador**. Pasa por todos los aros por los que pase él, sin dejar ninguno, y la esfera del nivel será tuya.







MAZMORRA DE CRUSH

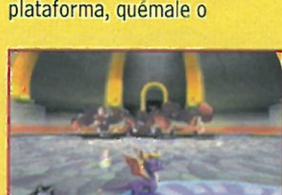
Alimento: Ovejas.

El primero de los **enemigos** con el que deberás enfrentarte es **Cruz**. Los **ataques** que tiene son: lanzar fuego, si pisa el interruptor en rojo, o lanzar rayos si los pisa en azul. Y después, si le das, lo que hace es golpear el suelo de tal manera que caerán piedras del techo. Para esquivarle lo mejor es **usar la embestida** todo el rato mientras te vas acercando combinándola con saltos; en el momento en que comience a caminar a otra plataforma, quémale o golpéale con la embestida.

Si te daña, Elora hará que caigan **ovejas** del agujero del techo; así que estate atento para recuperar la vida de Spyro.











Mundo 2: Llanuras otoñales

LLANURAS OTOÑALES

Movimientos:
Bucear y escalar.
Alimento:
Ovejas y ranas.
Esferas: 2.

En este nivel te encontrarás dos veces a **Ricachón**, una de ellas para enseñar a Spyro a **escalar** (por fin) y otra para abrirte una **puerta secreta**, previo pago de su importe, claro.

• **1ª Esfera:** Acércate a **Elora** para activar el útil **remolino de aire**. Además de acceder al portal de la Autopista Metro, desde la plataforma podrás acceder al muro que rodea el jardín. Síguelo con cuidado de no caerte hasta encontrarte al final con una pared rota. Golpéala y dentro podrás encontrar la esfera.

• **2ª Esfera:** Para conseguirla, entra en el castillo subiendo por las escaleras y avanza por los pasillos hasta llegar a **Ricachón**. Antes de hablar con él avanza un poco más hasta encontrar a la izquierda un **muro roto** como el de antes. Rómpelo y usa el **remolino de aire**. Una vez arriba encontrarás otro remolino que te dejará en una de las **torres del castillo**. Según te deje colocado el remolino avanza hasta el borde y echa un vistazo a la izquierda. "Allá en el horizonte" podrás ver una pequeña **torrecilla negra**. Toma impulso y vuela hasta ella. Será un vuelo largo, pero tranquilo porque llegarás de sobra para poder coger la preciada esfera.



Para encontrar las dos esferas que hay en las Llanuras, usa la embestida de Spyro contra las paredes rotas del castillo.













PUERTO DE BRISA

Movimientos: Bucear.
Alimento: Almejas.
Talismán:
Ancla de Cristal.
Esferas: 2.

Conseguirás el **talismán** si logras encender todas las **calderas** del puerto. Las primeras serán fáciles de encontrar y las dos últimas las encontrarás en el **barco** que hay flotando en el aire. Para llegar hasta él enciende la caldera que hay enfrente del **trampolín** para activarlo y salta sobre él. Llegarás a bordo sin complicaciones.

• **1ª Esfera:** Tan sólo tendrás que desactivar todas las **minas flotantes** que hay a lo largo de todo el nivel. Para ello deberás ayudarte de los **cañones** (que además te ayudarán a romper las cajas de joyas). Nada que no pueda solucionar nuestro amigo.

• **2ª Esfera:** Antes de subir al barco, podrás descubrir un camino a la derecha con un **campo de potencia** al lado. Cuando lo actives podrás llegar a una habitación en la que te espera una nueva misión. Con ayuda de una **vagoneta** deberás recoger **50 engranajes**. Los obstáculos que encontrarás en el camino serán cajas grandes a las que deberás esquivar; barriles de pólvora que tendrás que destruir y pequeñas cajas que deberás saltar. Cuando consigas todos los engranajes podrás conseguir la esfera.







En este nivel, tanto para conseguir una de las esferas, como para conseguir las joyas, deberás hacer uso de los cañones. Pero lo más difícil es acertar con el primer cañón la mina que hay tras la colina.







PÁRAMO SKELOS

Alimento: Lagartijas.
Talismán:
Hueso Antiguo.
Esferas: 3.

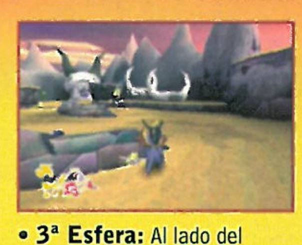
El **talismán** será tuyo si logras **atravesar** todo el **páramo** sorteando a los enemigos y los ríos de lava, nada más sencillo.

• **1ª Esfera:** Al principio del nivel sube por los **huesos** en forma de escaleras hasta llegar al **troglodita** que te propondrá el juego. Para conseguir una nueva esfera, salva a los pobres ciudadanos de las lagartijas gigantes, pero el truco está en hacerlo según el orden el que vayan a ser devorados. Fíjate en el **orden** en que se rompen los **huevos** y salva a los ciudadanos en ese mismo orden.

• **2ª Esfera:** Más de lo mismo; salva de nuevo a los ciudadanos. Esta vez te costará un poco más ya que hay **más huevos** y están más esparcidos; pero paciencia chico que todo llega en esta vida.



Uno de los sapos lava se encuentra tras esos cristales y el único modo de cogerlo será romper la vidriera con las rocas rojas.



• **3ª Esfera:** Al lado del **troglodita** que te dio el talismán encontrarás a otro que te dará la oportunidad de conseguir la última esfera. Para ello deberás **recuperar los huesos** de su amigo, los cuales han sido robados por los **sapos lava**. El primero de ellos lo encontrarás avanzando por los huesos en forma de escalera que encontrarás a la derecha. Una vez allí, salta a la plataforma que hay en la **montaña central** hasta encontrar el segundo sapo. Para encontrar el tercero y el cuarto necesitarás activar el campo de potencia que te hará **inmune** al calor y adentrarte en la **gruta** con escalones de lava. Vuelve al mismo lugar y retrocede hasta el lugar por el que entraste. Con ayuda de una de las **rocas de lava** podrás romper la **cristalera** que verás arriba en la pared, dentro verás al quinto sapo con el hueso. Sigue avanzando y usa el campo de potencia para entrar en la habitación de lava que hay en el pasillo y recuperar otro hueso. El penúltimo sapo lo encontrarás en la entrada de la cueva a la derecha. Por último sal de la cueva y podrás ver el hueso que te falta encima de la calavera; coge una de las rocas y dispara al sapo.



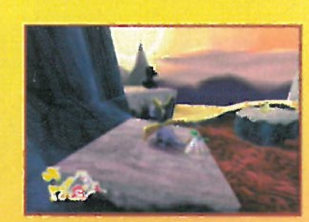












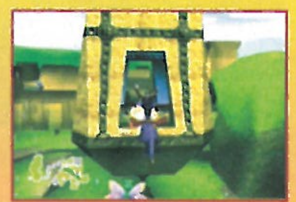
ZEPHYR

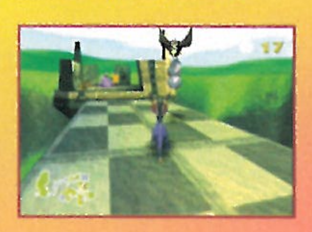
Movimientos: Escalar.
Alimento: Gusanos.
Talismán:
Bomba de Rubíes.
Esferas: 4.

Deberás tener cuidado con los pajarracos que lanzan bombas. Avanza hasta el primer **cañón** y rompe las dos puertas que están a tiro. Para conseguir el **talismán** deberás hacer lo mismo con todas las puertas.

• **1ª Esfera:** Ya con el talismán, déjate caer al jardín que hay bajo la pasarela y ayuda al **pastor** a meter sus cinco estrambóticas **vacas** en el corral. Las tres primeras están merodeando por los alrededores. Para localizar las otras dos, sube por la escalera y ayúdalas a llegar al otro lado con el campo de potencia.









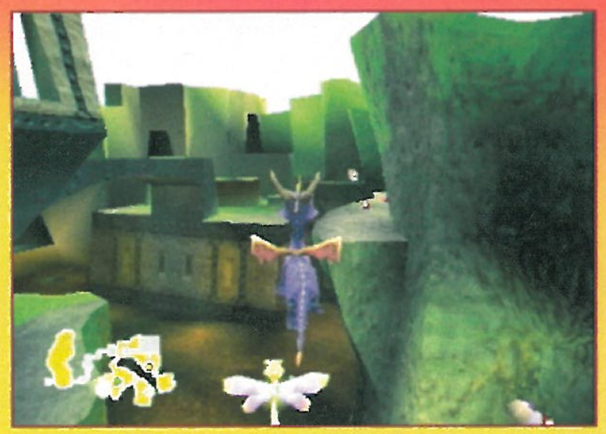
Cuando te dirijas en busca del profesor para encontrar a Julieta, podrás encontrar a una de las vacas del granjero. Llévala al corral junto con la otra que encontrarás cerca de aquí y te darán la esfera.











• **2ª Esfera:** Sólo tienes que localizar a otras **dos vacas** y darlas un empujoncito hasta el corral. Las encontrarás dirigiéndote a la cueva que hay al fondo, en la zona en la que conseguirás las otras dos esferas.

• **3ª Esfera:** Para ayudar a **Romeo** a recuperar a su **Julieta** encuentra al **profesor** para que te dé la primera **semilla mágica**. Estas semillas se plantan en los **hexágonos verdes** que están distribuidos por esta zona. Planta la primera bajando por los escalones para poder coger otra semilla. Dirígete con esta al lugar donde está el profesor, plántala y vuelve a por la otra. Haz lo mismo para recoger la tercera semilla que verás en un agujero en la pared y plantarla para poder llegar a la plataforma central. Desde allí avanza hasta encontrarte de nuevo con el profesor y conseguir la esfera.

• **4ª Esfera:** La conseguirás cuando llegues hasta **Julieta** y la salves. Para ello deberás plantar más semillas.

CHAMUSCADO

Alimento: Serpientes en cestas.
Talismán: Escarabajo Esmeralda.
Esferas: 2.

Deberás abrir las **tres puertas** para que los dos **hermanos** se encuentren. De ese modo conseguirás el **talismán**. Todas las puertas están a la vista y son fáciles de abrir, así que no tendrás ningún problema.

• **1ª Esfera:** Acércate a **Cazador**, al que encontrarás tras abrir la primera puerta, y ayúdale a conseguir **capturar** a los **monos**. Tan sólo deberás golpear el árbol al que se dirija Cazador con el cesto.

• **2ª Esfera:** Cuando encuentres al **hermano** te propondrá que les ayudes a recuperar definitivamente la **fortaleza**. Para ello deberás conseguir las **banderas** y llevarlas hasta donde está él. ¿Cómo?, muy sencillo. Encima de cada puerta que has abierto encontrarás al **jefe** de los malos con la bandera en su poder. **Dispárale** con la ayuda de la **superllama** y esquiva sus bombas hasta llegar al sitio en el que se encuentra el gemelo. Si te alcanza volverás a empezar desde el principio, así que ten cuidado. Haz lo mismo con las otras dos banderas para conseguir la última esfera de este nivel.





Al encontrar al hermanito perdido, vuelve a hablar con él para poder conseguir otra de las esferas con ayuda del poder de superllama.







CONO DE MAGMA

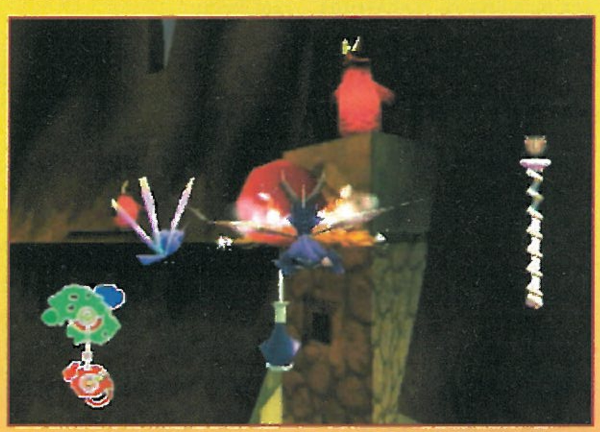
Movimientos: Escalar.
Alimento: Caracoles.
Talismán: Ídolo Volcán.
Esferas: 3.





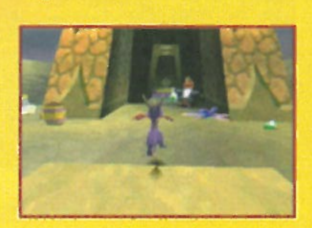
Podrás conseguir el **talismán** si cierras la **tapa del volcán** central. Para poder conseguirlo, deshazte de los **monstruos** con martillo **empujándolos** con la embestida hacia la **cruz** marcada en el suelo. Paga a **Ricachón** las **200 joyas** para activar el ascensor y poder llegar hasta el volcán.

• **1ª Esfera:** En el mismo sitio donde conseguiste el talismán podrás ver una **pasarela** con un campo de potencia. Llega hasta allí y **ayuda** a uno de los habitantes del cono de magma a deshacerse de los monstruos lava. Con el poder de **supervuelo**, recoge las **piedras rojas** que podrás encontrar rodeando el volcán y dispáralas cuando tengas cerca a los monstruos.



Cuando te dispongas a conseguir la última de las esferas de este nivel, podrás conseguir las joyas que faltan explotando los globos.

• **2ª y 3ª Esfera:** Sal del volcán y vuelve a la **torre central** del jardín. Allí, podrás ver que una de las paredes de la torre tiene unas **escaleras** a las que no puedes acceder desde el suelo. Busca un montículo cercano, y **planea** hasta ellas. En el interior de la torre encontrarás una **cueva azul**. Entra en ella y habla con **Cazador**, que te propondrá un reto consistente en recoger **10 palomitas** de cristal. Cuando lo consigas, te dará la primera esfera y te retará de nuevo, pero con 15 palomitas. Si le vences otra vez te dará la segunda esfera.









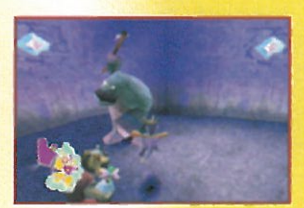
COLINA FRACTURA

Movimientos:
Golpear con la cabeza.
Alimento: Cerditos.
Talismán:
Flauta de Bronce.
Esferas: 3.

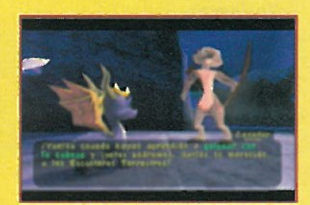












El **talismán** será tuyo si liberas a todos los **músicos** de la colina y llegas hasta la **fortaleza** central. Lo músicos están convertidos en **estatuas de piedra**, pero con un simple golpe Spyro los podrá liberar.

• **1ª Esfera:** Destruye a la mayoría de los enemigos para poder activar el poder de **superembestida**. Con él, **abre todas las puertas** y sigue el camino, que ya está marcado, hasta encontrar la esfera tras la última puerta. ¡No hay atajos! así que ni lo intentes...

• **2ª Esfera:** Al abrir la primera puerta, habrás visto una zona llena de **monstruos piedra**. A la derecha, en una cueva, verás a **Cazador**. Te pedirá que encuentres a **Alquimista**, al que podrás localizar en la habitación de al lado. Tu misión será **proteger** al Alquimista y a su **frasco de cristal** de los poderosos martillos de los monstruos piedra. Será un tanto complicado, pero no hay trucos. Lo mejor es que te armes de paciencia y **golpees** al monstruo más cercano al Alquimista.

• **3ª Esfera:** Una vez Cazador esté liberado, y tengas el movimiento para **golpear con la cabeza** (que lo conseguirás en el mundo 3), ayúdale de nuevo para deshacerte definitivamente de los monstruos piedra. Espera a que **Cazador** lance las flechas a los monstruos y mientras que están **inconscientes**, golpéalos con la cabeza. Cuando no quede ni uno, Cazador te entregará la preciada Esfera.



Activarás el campo de potencia si vences a casi todos los enemigos, y la única forma de hacerlo será empujándoles hacia la lava.

GLACIAR CRISTAL

Alimento:
Bolas de nieve.
Talismán:
Cristal de Hielo.
Esferas: 2.









Conseguirás este **talismán** si consigues liberar a todos los **trogloditas** encerrados en **bloque de hielo**. Usa el aliento de Spyro y te irán ayudando para que puedas llegar hasta el **rey**. Lo podrás localizar si pagas a **Ricachón** las joyas necesarias para conseguir cruzar el puente. Cuando lo hayas logrado te premiarán con el talismán de este nivel.

• **1ª Esfera:** Antes de llegar a la estancia del rey, en el lugar en el que encontraste a Ricachón, podrás ver abajo un **campo de potencia**. Con el poder de **supervuelo** ayuda a uno de los trogloditas a librarse de las **alimañas verdes**. Deberás hacerlo a la primera, ya que según tardes más o menos, irán apareciendo nuevamente.



Para encontrar el puente de hueso y acceder a otra esfera, ve hacia la izquierda desde el lugar donde te dieron el talismán. Detrás de una gran roca encontrarás el puente escondido.



En total son 20, y si dejas pasar el tiempo te parecerá que son otras 20 más, así que relájate, y tómatelo con mucha calma.

• **2ª Esfera:** Cerca de la **habitación del rey**, a la izquierda, podrás ver un **puente de huesos** oculto.



Atraviésalo para encontrarte con **Shaman Tok** y procura ayudarle a encontrar su **leopardo**. Lo localizarás sin problemas si avanzas siguiendo el **rastro de joyas**. Para hacer que te siga deberás darle de comer. Según vaya parándose en los agujeros que



hay en el hielo, tienes que **quemar a los peces** que salten del agua para que el felino se los pueda comer. Si lo haces en todos los agujeros en los que se detenga, te seguirá mansamente hasta su amo. Si fallas, tendrás que volver al primer agujero.

OASIS FRONDOSO

Movimientos:
Golpear con la cabeza.
Alimento: Pavos reales.
Talismán:
Lámpara Mística.
Esferas: 2.

El **talismán** será tuyo si ayudas al pobre **Shorty** a hacerse grande y fuerte para que pueda llegar al gran **arbusto de moras**. Para ello golpea o quema los **árboles con moras** y así conseguirás que el pobre hipopótamo no se muera de hambre. Algunos árboles serán mas difíciles de alcanzar que otros, pero si te acercas a hablar con Shorty, él siempre te dirá cuál es la mejor manera de llegar hasta los arbolitos.



Si te dejas caer desde el lugar donde te dieron el talismán, podrás encontrar, detrás de una palmera, el cohete para conseguir más joyas.

• **1ª Esfera:** cuando consigas el talismán habla con el **hipopótamo** que está cerca de Shorty; él será el que te pida ayuda para recuperar las **tres lámparas mágicas**. Los **ladrones** están: el primero si te dejas caer desde el gran árbol al **piso inferior**; el segundo lo encontrarás si subes de nuevo (ayudándote del **remolino de aire**) y retrocedes el camino andado hasta la estancia anterior; y el tercero lo encontrarás retrocediendo un poquito más hasta llegar a una pequeña **piscina de lava**.

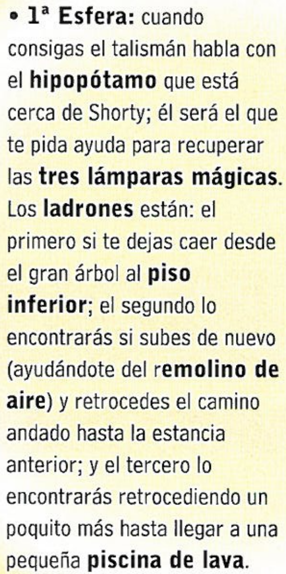


Para capturarlos, el único truco es **ser más rápido** que ellos y **perseguirlos** continuamente y sin descanso hasta poder **chamuscarles** el trasero.

• **2ª Esfera:** Cuando aprendas a **golpear con la cabeza**, vuelve hasta aquí y dirígete de nuevo hacia el gran **árbol de moras**; déjate caer de nuevo y dirígete al **campo**



de potencia que te hará **inmune** a la lava. Gracias a este poder podrás salvar a los pobres hipopótamos que están **encerrados en la roca**. Golpéales con la cabeza antes de que se **hundan en la lava** y procura hacerlo en el orden en el que vayan apareciendo. De este modo, podrás conseguir una nueva esfera.







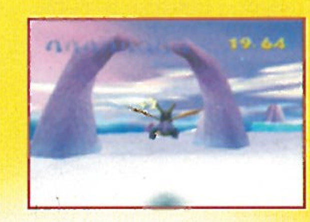
AUTOPISTA HELADA

Esferas: 1.

Como ya sabes, las autopistas son carreras a **contrarreloj** que deberás completar para conseguir las **400 joyas** y poder acceder a la **esfera.**

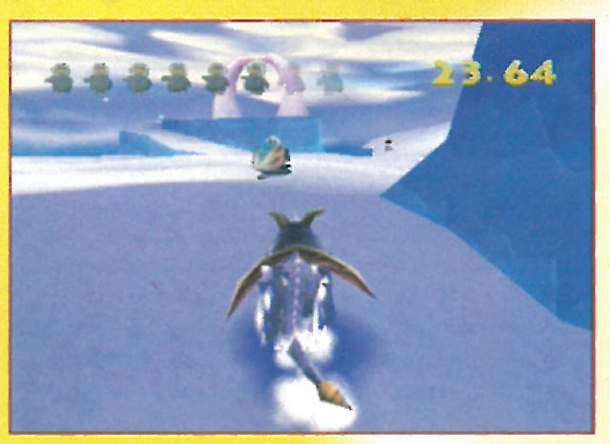
El **orden** en el que deberás hacerlo para terminar con éxito la carrera es: primero quema a los **cuatro esquimales** que vuelan en parapente y déjate caer para destrozar las **cuatro motos de nieve** que tiraban de ellos. Dirígete después hacia los **8 aros**. Quema a los **8 esquimales patinadores.** Y por último ve a por las **8 serpientes de agua**, con cuidado de no caerte en el agua.

Cuando hayas completado con éxito la carrera, vuelve y **rompe el iglú** que encontrarás cerca del lugar donde destrozaste las motos de nieve. Dentro encontrarás a **Cazador** y te propondrá un nuevo reto. Deberás pasar con Spyro por los aros por los que pase Cazador. **Síguelo sin perder ninguno** en el camino y conseguirás otra esfera de autopista.





Para encontrar a Cazador, dirígete hacia el iglú cercano a las motos de nieve y quémalo. tan sólo deberás seguir a Cazador por los aros.









AUTOPISTA METRO

Esferas: 1.

Como va siendo habitual, para conseguir completar este nivel, deberás vencer unos cuantos retos. En esta ocasión deberás quemar a **8 palomas**, hacer que **8 saltadores** caigan al agua, atravesar **8 aros** y quemar a **8 hombrecillos** con señales de Stop. Si consigues hacerlo en este orden, sin perder tiempo y todo de una vez podrás conseguir las **400 joyas**.

Cuando lo hayas completado a la perfección, podrás volver a entrar en la carrera, para acceder a una **habitación secreta** que encontrarás al lado de la tercera paloma, en una de las **cascadas** que hay a la derecha. Si no das con ella a la primera, da media vuelta y prueba desde el lado contrario para poder entrar.

Una vez allí, el **Alcalde** te pedirá que le ayudes a recuperar el **botín** que los ladrones tirarán al agua. Para conseguirlo, **sigue a Cazador** y ve recogiendo todas las **bolsas** que tiren los ladrones antes de que caigan al agua. Cuando lo logres el alcalde te premiará con una nueva esfera.



Esta es la cascada que deberás atravesar para poder hablar con el Alcalde de la ciudad y enfrentarte a un nuevo reto. Esta vez recoge el botín que los ladrones tiren al mar antes de que toque el agua.











FOSO DE GULP

Alimento: Pollos.

En esta ocasión, para derrotar al monstruito deberás hacer que **se trague todos los objetos** que dejen caer las cigüeñas.
Para lanzarle los **barriles**, usa la **embestida**. Para que exploten las **bombas** usa el **aliento** de Spyro. Y para conseguir que los **cohetes** funcionen, haz que tu dragón se los **meta en la boca** para luego dispararlos. Pero ten cuidado porque él también usará los mismos objetos, lo que hará que vaya cambiando sus ataques.









Mundo 3: En tundra invernal

TUNDRA INVERNAL

Movimientos: Golpear con la cabeza.
Alimento: Pingüinos.
Talismán: Ninguno.
Esferas: 3.



Acércate a Ricachón a aprender el último de los movimientos necesarios para completar los niveles por tan sólo ¡1000 joyas!.

• **1ª Esfera:** Acércate hasta **Ricachón** para que te enseñe el último movimiento que podrá aprender Spyro. Con el **golpe de cabeza**, aparte de poder volver a los demás mundos y terminar de conseguir esferas, rompe la **gran roca** que se encuentra cerca de él. En su interior está la primera esfera de este mundo.

• **2ª Esfera:** Adéntrate por la puerta que hay detrás de Ricachón y sube por las **escaleras empinadas** que podrás ver al fondo. Antes de llegar hasta donde está **Elora**, vuela hacia el muro y avanza por él. Al llegar al final podrás ver la esfera saltarina que andabas buscando.

• **3ª Esfera:** Para llegar hasta ella haz lo mismo que antes; llega hasta las escaleras empinadas y vuela hasta el muro. Desde ese lado déjate caer al **riachuelo** que hay abajo y **bucea por el túnel** hasta el otro lado. Flotando en la superficie del agua verás la esfera y si avanzas desde ese mismo lugar podrás ver a **Ricachón** y conseguir **abrir la última autopista**.











AUTOPISTA CAÑÓN

Esferas: 1.

Debes chamuscar **8 pajaros**, embestir contra **8 motos**, pasar por **8 aros** y quemar a **8 buitres**. En esta ocasión lo mejor es no seguir un orden fijo, e ir destrozando cosas según se pongan en tu camino.

Para conseguir la **esfera**, primero encuentra a **Cazador** en una plataforma situada donde estaban los buitres.

Para superar la prueba deberás **disparar contra los blancos**. El avión se mueve solo, así que sólo tendrás que preocuparte de apuntar y disparar.









PANTANO MÍSTICO

Alimento: Ranas.
Esferas: 3.

• **1ª Esfera:** Hazte con ella simplemente haciendo que funcione de nuevo la **fuente**. Para ello lo primero que deberás hacer es activar la potencia de **supersalto** y llegar hasta **Snoozle** que se ha quedado dormido impidiendo que llegue el agua hasta abajo. Sólo por eso te darán la esfera.

• **2ª Esfera:** Desde allí podrás llegar hasta otro campo de potencia con supersalto que te llevará hasta el explorador **Basil**. Deberás ayudarle a perseguir a los **canguros** que le han robado sus **bujías**. Los cuatro ladrones están: cerca del **explorador** en la plataforma que hay sobre el mar; cerca del **árbol con un nido** al final de la cueva que verás enfrente; al principio del nivel cruzando una de los **puentes**, y el último encima del árbol que está al lado de uno de los **campos de potencia**. Al acercarte a ellos saldrán corriendo, y lo único que podrás hacer es **seguirles** hasta que les des alcance y poder quemarles un poquito con el aliento de Spyro.

• **3ª Esfera:** Encuentra al **Profesor** en la cueva siguiente al **remolino de viento** que podrás ver cruzando un de los puentes. Deberás ayudarle a conseguir su **lápiz**. Para ello coge el **huevo** que te ofrezca y depositalo en el **nido** que está en el árbol cercano a la cueva. Coge la **fruta** que te dé el pájaro y llévala hasta el **tiesto** que hay casi al principio del nivel. Después lleva el **patito** con los que están en el río. Y por último coge el **nabo** y llévalo hasta el **caldero** que hay en el interior de la cueva. Lleva el lápiz hasta el profesor.



Los ladrones de bujías no serán tan fáciles de atrapar como los otros; deberás ser más rápido que ellos y seguirles por todo el nivel.











TEMPLOS NUBES

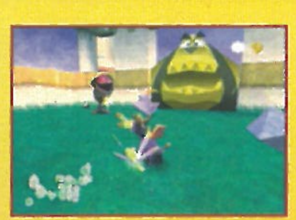
Alimento: Ovejas.
Esferas: 3.

• **1ª Esfera:** Tan sólo tendrás que **abrir todas las puertas**, ¿cómo?. Muy sencillo; liquida a los enemigos que vigilan las puertas.

• **2ª Esfera:** Cuando destruyas a la mayoría de los enemigos y consigas activar el poder **supercongelante**, ayuda a los habitantes del mundo a librarse de los **gnomos** para poder tocar las **campanas**. Para ello dispara el aliento helado de Spyro sobre los gnomos de tal forma que hagan lo más parecido a unas escaleras para poder llegar hasta las campanas y tocarlas. La última de ellas la encontrarás subiendo por el **remolino de aire** haz lo mismo y la esfera será tuya. Si subes de nuevo al remolino podrás ver que un gnomo no hace más que dar vueltas alrededor de la casa. Cuando esté debajo de la plataforma de la izquierda, congélale para poder llegar hasta el **cohete** que abrirá la caja de las joyas.

• **3ª Esfera:** Esta vez deberás hacer de espía y seguir al **Agente Cero** hasta su escondite secreto. Lo encontrarás en un pequeño **corral** al lado de la caja de joyas. Habla con él y síguele con cuidado de **no ser descubierto**; para ello escóndete detrás de los cuatro árboles cuando se pare y mire hacia atrás y date prisa para que las puertas no se cierren en las narices de Spyro. Si te descubre o llega él antes al escondite, volverás a empezar. Pero si llegas con él te dará la esfera.















Para poder encender el cohete y poder abrir una de las cajas de joyas, convierte en hielo a uno de los gnomos para poder alcanzar la plataforma. Salta y quema la mecha cuando acabe el disparo de hielo.

GRANJA ROBÓTICA

Movimientos: golpear con la cabeza
Alimento: ovejas
Esferas: 3

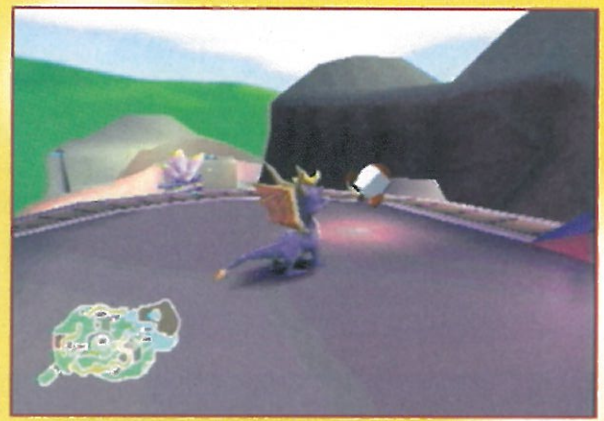
• **1ª Esfera:** Para conseguirla deberás avanzar por toda la **granja** hasta llegar a una gran **lámpara azul** en lo alto de una colina. Llegarás hasta allí usando los **trampolines**.

• **2ª Esfera:** Desde el lugar donde conseguiste la primera esfera podrás acceder a una plataforma en la que hay un **campo de potencia**. Con el poder de **superembestida** podrás **romper todos los obstáculos** que entorpecen el camino del pobre granjero. En esta ocasión lo único que necesitas es habilidad con el mando.

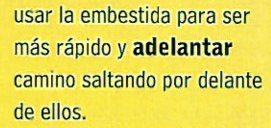
• **3ª Esfera:** Al lado del último de los **molinos** encontrarás a uno de los **granjeros** preocupado porque sus **espantapájaros** no funcionan. Ayúdale a **espantar a los cuervos** con el aliento caliente de tu dragón. Para ellos deberás usar la embestida para ser más rápido y **adelantar** camino saltando por delante de ellos.







Cerca de los espantapájaros, podrás acceder a un ascensor que te subirá hasta el lugar donde se encuentra el cohete.







METRÓPOLIS

Movimientos: Escalar y golpear con la cabeza.
Alimento: Huevos.
Esferas: 4.

• **1ª Esfera:** Activa todos los **ascensores** usando el golpe de cabeza para poder avanzar por el nivel. No hay ninguno escondido, así que te será fácil localizarlos.

• **2ª Esfera:** Al usar el último de los ascensores llegarás a una plataforma elevada; el mismo personaje que te dio la primera esfera te pedirá ayuda para deshacerse de los **platillos volantes**. Con el campo de potencia activado, tendrás el poder de volar y de disparar la **superllama.** Úsalo para derrotar a los platillos volantes y conseguir la esfera.

• **3ª Esfera:** En esta ocasión tendrás que hacer **lo mismo**, así que vuelve a pasar por el campo de potencia y... ¡al ataque!

• **4ª Esfera:** Al activar el segundo ascensor habrás visto en una pared unas **escaleras** por las que puedes escalar. Ve hacia ella y habla con uno de los ciudadanos de Metrópolis. Para ayudarle deberás **deshacerte del toro** que hay tras la **pista de hielo**. El único modo de vencerle es **quemando las bombas** que él mismo te tire y dándole de lleno. Será un poco complicado por que el **hielo resbala** y se hace más difícil controlar a Spyro; pero cosas más complicadas hemos conseguido hacer, ¿verdad?



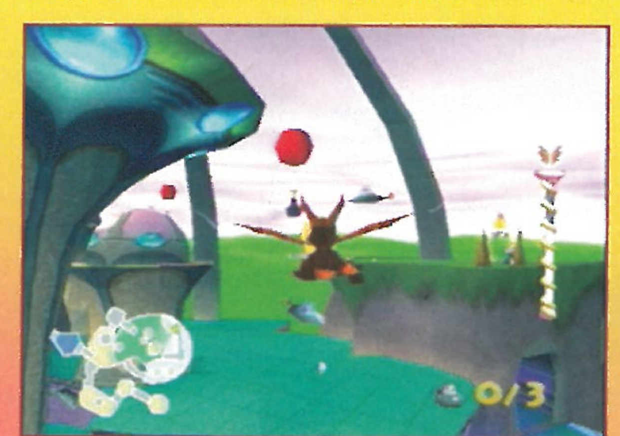




Una vez que hayas conseguido el poder de supervuelo y superllama, recorre toda Metrópolis para poder romper todos los globos y las cajas de joyas.











RUEDO DE RIPTO

Alimento: ovejas.

Para conseguir entrar aquí, como mínimo **te harán falta 50 esferas**, pero suponemos que ya estarán todas en tu poder, ¿verdad? Antes de entrar recoge las últimas joyas y reza lo que sepas.

El **combate contra Ripto**, no sólo será complicado, sino que también será un poco largo. El combate se divide en tres partes: Ripto sólo, Ripto con Gulp metálico y Ripto con un pájaro.

Para pasar la primera parte deberás hacer lo siguiente. **Cazador** irá lanzando **esferas** de distintos colores por todo el ruedo. Lo que deberás hacer es coger las tres esferas necesarias para conseguir los **superpoderes** antes que Ripto, y poder atacarle sin piedad. Los poderes cambiarán según el color de las esferas. Si tienes las **esferas rojas** Spyro hará el ataque de **superllama**. Con las esferas de color **verde**, Spyro lanzará **bolas explosivas**. Y con las esferas de color **azul**, podrás usar la **superembestida**.

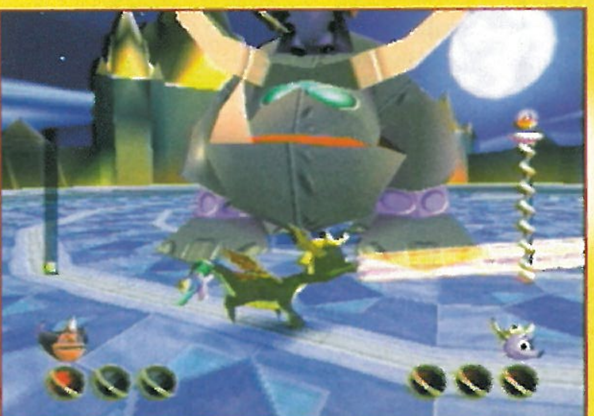
Cuando lo hayas conseguido, Ripto aparecerá con un **robot.** Pero la finalidad será la misma. Consigue las tres esferas para poder atacar a Ripto y ganarás el combate.

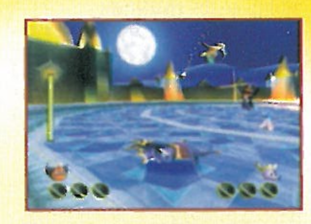
Por último, el suelo desaparecerá y Spyro tendrá la habilidad de **supervuelo** todo el rato. De lo que se trata en esta ocasión es de disparar con la **superllama al pajarraco** en el que está subido Ripto a la vez que **esquivas las bolas** verdes explosivas.

Y tras esto, colorín colorado...



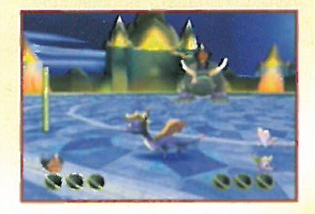














Tierras del dragón

Si esperas con paciencia a que salgan los títulos de crédito y has conseguido recolectar **55 esferas y 8000 joyas**, se abrirá un **nuevo mundo** realmente especial en el que te podrás entretener como un enano.

Se trata de una especie de **parque de atracciones**, en el que deberás **conseguir vales** para poder acceder al teatro. Así que esperamos que te haya salido todo muy bien y que puedas disfrutar de lo lindo de todos **minijuegos** que aquí se presentan.

¡Ah! Y por último, no te preocupes por las 8000 joyas que te hacen falta, porque **Ricachón te devolverá todo el dinero** que le has pagado por aprender nuevos movimientos y abrir las puertas ocultas.













Para conseguir el poder de superllama deberás completar todo el juego, es decir, tener todas las joyas y todas las esferas.

Trucos







• Spyro Cabezón.
Para agrandar la cabeza de Spyro has proporciones caricaturescas, sólo tienes que pausar el juego y presionar esta secuencia de botones: Arriba 4 veces, R1 4 veces y luego Círculo.

• Bolas de Fuego para siempre.
En Playa Dragón hay un portal que puede darte bolas de fuego inagotables. Para poder acceder a ello, tienes que conseguir un 100% en el juego.

• Hacer Plano a Spyro.
Para activar este modo y hacer que tu dragón preferido sea tan fino como una hoja de papel, sólo tienes que pausar el juego y pulsar: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2´R2, L2, R2 y Cuadrado.

• Rastreador de Gemas.
Si quieres encontrar las gemas más fácilmente, pulsa y mantén presionados durante el juego los botones L1, L2, R1 y R2. De esta manera, la libélula-dragón que te sigue a todas partes señalará la dirección en la que se encuentra la gema más cercana, igual que un sabueso.

• Aprender todas las habilidades.
Para hacerte con todas las habilidades especiales de Spyro sin pagar un maravedí, pausa el juego y presiona Círculo 4 veces y luego Cuadrado cuatro veces.

Acceder a una demo de Crash Team Racing.
Para acceder a la demo jugable de Crash Team Racing, presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) L1, R2 y Cuadrado en la pantalla de presentación del juego. Nota: Para dejar de jugar y volver al juego de Spyro tendrás que reiniciar la consola.

• Cambiar la piel de Spyro.
Si quieres, puedes cambiar la saludable coloración de piel de Spyro por otra de las que te presentamos a continuación. Para ello, sólo tienes que pausar el juego e introducir cualquiera de las siguientes combinaciones.

Negro: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba y luego Abajo.

Rojo: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba y luego Círculo.

Azul: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba y luego X.

Verde: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba y luego Triángulo.

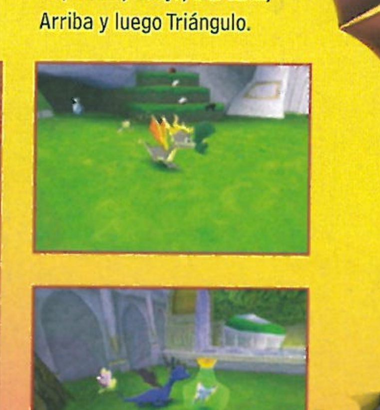




Rosa: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba y luego Cuadrado.

Amarillo: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, y luego Arriba dos veces.






Manager de Liga

El mejor presidente de la hitoria

Como sabrás, *Manager de Liga* te permite dirigir uno de los clubes de la Liga Española. Claro que gestionar el equipo no es una tarea sencilla y te obligará a estar pendiente de numerosas variantes: desde seleccionar al 11 inicial a buscar patrocinador, fichar masajista o fijar el precio de las entradas. Todo este trabajo se desarrolla mediante menús y puede convertirse en una auténtica locura si no estás acostumbrado a usarlos. Para facilitarte un poco las cosas hemos preparado esta guía rápida donde explicamos paso a paso la utilidad de cada uno de los menús del juego, cuál es su principal utilidad y cómo debes configurarlos para obtener los mejores resultados posibles. Eso sí, tu mejor arma es tu conocimiento del fútbol.

LOS RETOS



GOLES A TOPE: Durante una temporada tendrás que ser el equipo que más goles marque. Compra los mejores delanteros y utiliza una táctica ofensiva llena de delanteros y centrocampistas.



DERROCHE TOTAL: Con un presupuesto de 10.000 millones intenta ganar el mayor número de trofeos durante una temporada. Usa a los ojeadores para fichar a los mejores jugadores. No olvides gastar todo el dinero antes de que se acabe el plazo de traspasos.



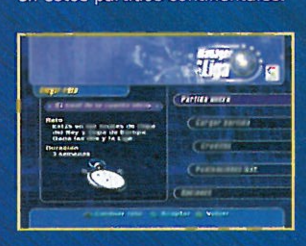
RESISTE EL ASEDIO: No deberás perder ningún partido en tu campo. Juega los partidos en casa con una formación plagada de defensas y centrocampistas. Invierte el presupuesto en fichar los mejores defensas y porteros.



CAMPEÓN DE COPA: Como tu único objetivo es ganar la Copa del Rey, reserva a tus mejores jugadores para esta competición. Para tener mas posibilidades, usa el juego especulativo. Recuerda que en la Copa, los goles fuera de casa valen doble en caso de empate.



DOBLETE: Gana Liga y Copa del Rey en la misma temporada. Si estás en una competición europea, utiliza a los suplentes en estos partidos continentales.



EVITA EL DESCENSO: Tienes 8 jornadas para librarte del descenso. Intenta ganar esos 8 partidos como sea. Juega a la ofensiva: necesitas puntos.



CARRERA POR EL TÍTULO: en 8 jornadas gana la liga. Estarás situado entre los 4 primeros. Escoge un equipo con ciertas posibilidades.



EL FINAL DE LA CUENTA ATRÁS: En tres semanas tendrás que jugar la final de la Copa del Rey, la final de la Copa del Europa y la Liga (estarás el primero, empatado con el segundo). Aquí no podrán descansar tus estrellas.



HASTA LO MÁS ALTO: En dos temporadas, haz que un equipo de segunda gane la Liga de primera división. Utiliza una buena política de fichajes.



A POR TODAS: Gana la Liga, Copa del Rey y la Copa de Europa en una temporada. Escoge un buen equipo para que sea lo más fácil posible.

LOS EMPLEADOS

• Al comenzar podrás optar entre elegir tú mismo a los empleados, que te escojan a los fundamentales, o a todos.
• Cuando los contrates, ten en cuenta el presupuesto del club, pero procura tener un cuerpo técnico completo y de buen nivel, ya que a mayor nivel, más efectividad. Con entrenadores de élite los jugadores mejorarán más rápidamente.
• Ten cuidado: hay empleados que, aunque tienen las mismas estrellas, cuestan más caros.
• Asigna a tus empleados las funciones dependiendo del control que quieras tener sobre el equipo. Te aconsejamos que contrates a dos ojeadores: uno para que te informe del próximo rival y otro para que te informe de un jugador al que quieras fichar.



PLANTILLA

SELECCIONAR PLANTILLA

Tendrás que elegir con cuidado qué jugadores de la plantilla van a ser los titulares, los cinco suplentes y los no convocados. Para elegir los jugadores adecuados para cada grupo y para cada zona del campo, ten en cuenta lo siguiente: su nivel general y su forma física, así como el estado de ánimo; su situación en el campo y las zonas en las que juegan normalmente; las tarjetas amarillas que tienen; su moral y si es un jugador estrella. Obviamente, procura tener en el campo a los jugadores en mejor forma y a los que tengan la moral más alta.



TÁCTICA

• **FORMACIÓN:** Asegúrate de que el jugador que colocas en cada posición, es un habitual en dicha demarcación.



• **4-3-3:** Defensa abundante para que no te metan muchos goles y 3 delanteros que serán suficientes para que puedas marcar. Por el contrario, un centro de campo pobre que dificultará el control del partido.



• **4-2-4:** Mucha defensa y mucha delantera pero sin centro del campo. Para que los balones lleguen a tus delanteros deberás realizar pases largos desde tu defensa. Ideal para remontar un marcador adverso.
• **3-4-3:** Control del partido por tu parte, con alta probabilidad de que haya goles en ambas puertas.



• **5-4-1:** No te meterán goles pero tú tampoco conseguirás muchos. Ideal para aguantar un marcador a tu favor.



• **5-3-2 y 5-2-3:** Aguantarás bien a la delantera rival y tendrás opción de meter gol, aunque el centro del campo...
• **3-5-2:** Dominio en el centro del campo que propiciará pases a tus delanteros. Ten cuidado porque la defensa es escasa.
• **4-4-2:** La más equilibrada, para controlar partidos. Tendrás una buena defensa y tendrás posibilidades gol.







Un consejo: Utiliza el juego especulativo. Éste consiste en variar la formación de tu equipo a lo largo del partido. Cuando el resultado esté a tu favor escoge una formación defensiva y con muchos defensas y centrocampistas, cuando tengas que meter goles utiliza una formación ofensiva con muchos delanteros y centrocampistas.



• **TÁCTICA DEFENSIVA:** Coloca a tu mejor defensa para que marque al jugador estrella. Te aconsejamos que su estado sea agresivo porque, aunque te saquen más tarjetas, evitarás muchos goles.



• **TÁCTICA OFENSIVA:**
•**Posesión del balón:** Tus jugadores harán jugadas largas tocando mucho el balón. Buena para controlar el partido pero si el nivel de pase de tus jugadores no es bueno perderás muchos balones.
•**Usar extremos:** Ideal para cuando tienes muchos delanteros y pocos centrocampistas.



•**Balones largos:** Juego directo que te hará llegar rápidamente a la portería contraria. Ideal cuando tienes pocos centrocampistas o tu rival juega con la defensa muy adelantada.



•**Contraataques:** Cuando tu rival esté dominando el partido, utiliza esta táctica para sorprenderle. Si tus delanteros son rápidos, será más efectiva.



• **DISTANCIA DE TIRO:** Podrás elegir la distancia de tiro de tus jugadores. Te aconsejamos que la ajustes para que puedan chutar desde lejos y tendrás más posibilidad de meter gol.



• **LANZADORES:** Elige a tus lanzadores a balón parado entre los que tengan mejor disparo.

ENTRENAMIENTO

A la hora de asignar la característica a entrenar por tus jugadores, ten en cuenta los siguientes consejos:

- Entrena aquella cualidad de la que "cojee" el jugador.
- Entrena aquello que sea útil. Por ejemplo, los defensas suelen tener un dispara flojo pero no es importante porque no suelen tirar a puerta.
- Cuando pasen alrededor de tres semanas, revisa los entrenamientos para comprobar que están siendo efectivos. Si ves que la barra de nivel deja de subir, trabaja otra cualidad.
- Después de una lesión larga, la forma física baja mucho. Haz que se entregue a fondo aquel que haya salido de una lesión importante.
- Para los porteros, lo más importante son las estiradas y la distribución.
- Haz que los defensas entrenen los marcajes y las entradas.
- Para los centrocampistas lo fundamental son los pases y el control.
- A los delanteros, el disparo y la cabeza, ya que estas cualidades serán fundamental para intentar ser el pichichi.







LESIONADOS Y SANCIONADOS: Podrás ver si tienes jugadores lesionados o sancionado, lo que te permitirá ajustar el equipo. Es importante el nivel del fisioterapeuta para la recuperación del lesionado.



INFORMACIÓN



CLASIFICACIÓN: Verás tu situación en la Liga. Si estás en la zona baja modifica tu estrategia e intenta fichar algún buen jugador para intentar ascender en la clasificación.



DETALLES DEL CLUB: Con esta opción podrás ver qué jugador rival puedes fichar.



RENDIMIENTO Y GRÁFICA DE POSICIÓN EN LA LIGA: Con estas opciones deberás analizar cómo va transcurriendo la temporada. Si te decides a cambiar de estrategia, aquí podrás ver si si vas mejorando o por el contraio no han servido tus cambios.



MÁXIMOS GOLEADORES: ¿Qué mejor lista para ver unos buenos delanteros para fichar? Ten en cuenta la proporción entre goles marcados y partidos jugados: cuantos más goles en menos partidos, mejor.

EQUIPO ESTRELLA: Es el mejor equipo de la temporada. Mira a ver si hay algún jugador que te pueda interesar.



PARTIDOS ANTERIORES: Observa las estadísticas de los encuentros ya disputados. Según los datos que obtengas deberás modificar diferentes aspectos en tu formación para procurar mejorar en todas las facetas del juego.

- Si los intentos de disparo y los tiros a puerta son pocos, tendrás que poner más delanteros o adelantar tus líneas.
- Si robas pocos balones, entrena más el marcaje y las entradas de tus jugadores.



PRÓXIMOS PARTIDOS: Podrás ver el nivel de tu futuro rival, el clima que se espera, la calidad del árbitro que dirigirá el partido y la competición. Es importante que analices estos datos para preparar la mejor alineación y los suplentes más adecuados.

MERCADO DE TRASPASOS

COMPRAR JUGADOR: Podrás escoger entre los jugadores de las listas y hacer luego la oferta de fichaje.



BUSCAR JUGADOR: Podrás fichar a los jugadores que más te convengan. Elige la posición, la división y la edad para definir el jugador que quieres. Cuando hagas la oferta, ten siempre presente el saldo de tu club.



CESIÓN DE JUGADORES: Te será muy útil cuando tengas a muchos jugadores lesionados. Contrátalos siempre teniendo en cuenta el tiempo que pueden tardar en recuperarse tus jugadores.

INFORMES DE OJEADOR: tu ojeador te expondrá el sueldo, la valoración y su opinión sobre el jugador del que le pediste información. Ésta es la forma más recomendable para fichar porque sabrás todo acerca del jugador. El ojeador te dará una valoración económica que casi siempre se quedará corta: tendrás que desembolsar más dinero.

VENDER O CEDER JUGADORES: Vende aquellos jugadores que no quieres antes de que venza su contrato, o de lo contrario no sacarás dinero. Ten cuidado a la hora de vender porque a lo largo de la temporada se lesionarán varios jugadores. Cuando pongas jugadores en venta no lo vendas a la primera oferta y espera a que te llegue alguna más para escoger la mejor. Los jugadores que no estén rindiendo pero que tienen futuro y una corta edad, cédelos.

CANTERA: cuando tu economía no vaya bien y por culpa de las lesiones tu equipo tenga pocos jugadores, podrás coger gente de la cantera. Éstos son muy jóvenes y con mucho futuro, por lo que no viene nada mal que la revises de vez en cuando para subir al primer equipo aquellos que mayor nivel tengan.



ACTUALIZAR TRASPASOS: Podrás controlar todos los traspasos realizados.

ECONOMÍA DEL CLUB





ESTADO DE CUENTAS: Para no llevar al equipo a la ruina debes tener controladas las cuentas del club. Te aconsejamos que todo lo referente a la economía, excepto los fichajes, estén bajo el control por un buen director comercial.

PRÉSTAMOS BANCARIOS: Cuantos menos préstamos tengas, más sana será tu economía.

TAREAS DE LOS EMPLEADOS:

- **Manager adjunto:** Podrá llevar todo lo referente a los movimientos de jugadores: ventas, revisión de contratos, cesiones...
- **Entrenadores:** Cada uno se encargará de una parte del entrenamiento. Te aconsejamos que el técnico principal lleve el programa del entrenamiento aunque podrás cambiarlo si crees que no es adecuado.
- **Fisioterapeuta:** Se encarga de los tratamientos médicos. Él solo decidirá el tratamiento que corresponde a cada lesión.



- **Ojeadores:** Contrata a dos ojeadores. Haz que uno te busque la información del jugador que quieras fichar y el otro que se encargue de proporcionarte información sobre tu futuro rival.
- **Director comercial:** Si lo deseas, te ayudará con todo lo referente al comercio: patrocinio, obras del estadio, precio de las entradas y gestión de los contratos. Lo mejor que puedes hacer es dejar que se encargue de todo y modificarlo sólo cuando no estés de acuerdo con él.



CONTRATOS DE LOS JUGADORES: Nadie mejor que tú para saber qué jugadores son los que más rinden. Renueva el contrato a los mejores y baja la ficha a los peores o véndelos antes que les venza el contrato.



PATROCINADORES Y VENTAS DE ENTRADAS: La venta de entradas y las ofertas de los patrocinadores mejorarán en la medida en que mejore el equipo. Lo mejor es que lo dejes en manos del director comercial, aunque siempre puede aumentar el precio si lo crees necesario.

AGENDA ELECTRÓNICA

Todo lo referente a contratos con jugadores, informaciones de los ojeadores, mensajes de lesiones o de advertencia de cierre del plazo para negociar, podrás manejarlos desde aquí.

Las decisiones que tomes con el ordenador serán decisivas para el buen funcionamiento de tu club, así que es recomendable que hagas caso a todos los mensajes que te aparezcan.

También podrás ver las tres competiciones europeas, las ligas de primera y segunda división y tus próximos compromisos. Una información completa en todo momento.





ESTADIO



Podrás ver las características de tu estadio y modificarlo a tu gusto. Eso sí, a la hora de modificarlo piensa en las localidades que quedarán tras la remodelación y en el precio que supondrá la obra. Asegúrate de que no exceda el presupuesto indicado para que tus cuentas no se llenen de los temidos números rojos.

ARCHIVO

Desde aquí podrás tener cumplida información de tu rendimiento actual, y precisamente vigilar este aspecto será de lo más importante. Si los números no están a tu favor será necesario hacer reformas tanto en el equipo como en los directivos.
Podrás ver, como curiosidad extra, el historial del club y los distintos campeones de liga y copa.



PARTIDOS

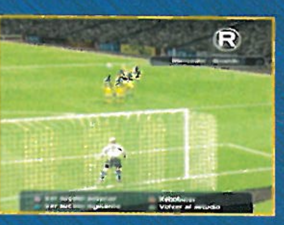




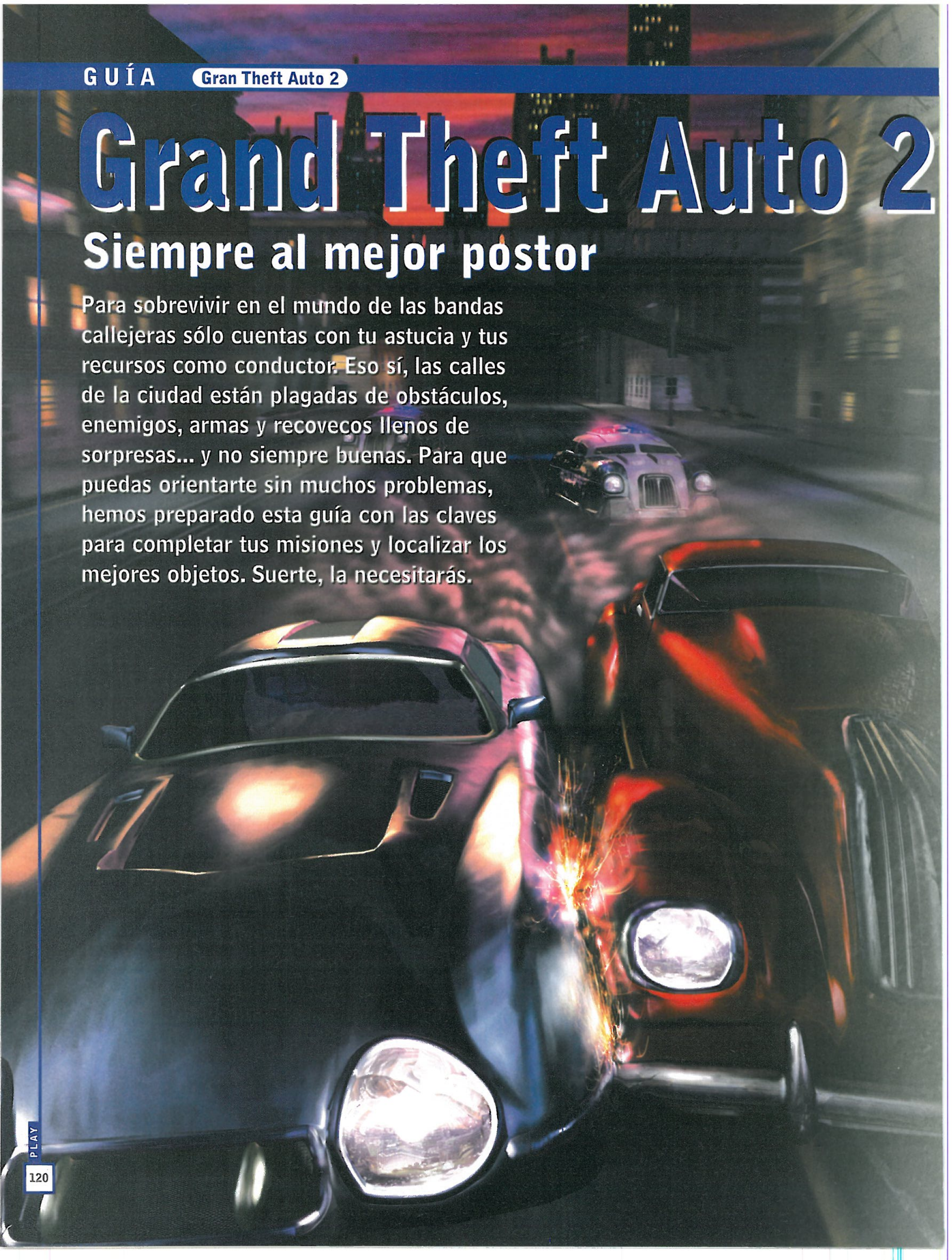




Esta opción te mostrará el partido que vas a jugar a continuación. Es recomendable que estudies detenidamente esta información para modificar la estrategia dependiendo de los jugadores disponibles o de la situación del rival. Recuerda que en los partidos de copa muchas veces tendrás que proteger un resultado favorable y otras veces deberás remontar un marcador adverso. Haz lo más conveniente en cada caso modificando las formaciones y haciendo cambios.
Después del partido observa el resumen para ver los fallos y los aciertos de tus jugadores y actuar en consecuencia.





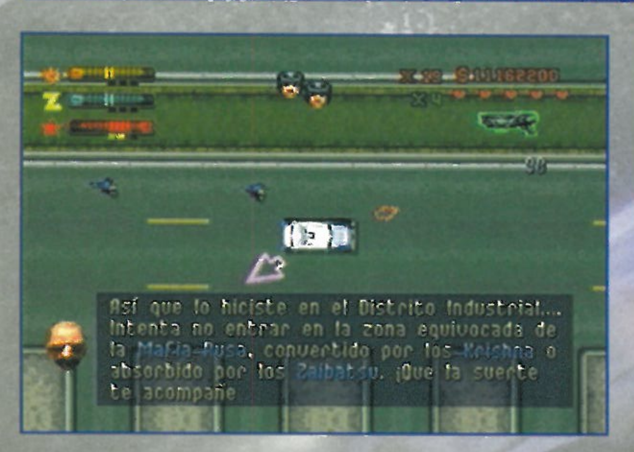


Grand Theft Auto 2

Siempre al mejor postor

Para sobrevivir en el mundo de las bandas callejeras sólo cuentas con tu astucia y tus recursos como conductor. Eso sí, las calles de la ciudad están plagadas de obstáculos, enemigos, armas y recovecos llenos de sorpresas... y no siempre buenas. Para que puedas orientarte sin muchos problemas, hemos preparado esta guía con las claves para completar tus misiones y localizar los mejores objetos. Suerte, la necesitarás.

CONSEJOS PARA UN BUEN MATÓN









Todo lo que un buen matón necesita es mucho dinero, armas (también muchas), respeto de las bandas de la ciudad y que la policía no le moleste demasiado. Aquí van algunos métodos para conseguir lo que necesitas.

Dinero:

Para hacerte con dinero fácil, sigue estos consejos:

- Coge un taxi y espera junto a los peatones para que se suban. Eso sí, se bajarán si te persigue la policía o te disparan.
- Atropella peatones.
- Finaliza con éxito las misiones.
- Destroza y roba coches.
- Consigue nivel 4 de la policía.
- Consigue grandes saltos con el coche.
- Cumple los objetivos de los Frenesí Mortal.
- Afina bien tu puntería a la hora de disparar.
- Chócate con otros coches.
- Ten cuidado con los peatones de rojo que te persiguen, porque si se te acercan te robarán tu dinero.
- Para pasar el primer distrito, necesitarás 1 millón de $. Para pasar del segundo, 3 millones, y para el tercero, 5 millones.

Armas:

Las armas necesarias para las misiones las encontrarás al lado de los teléfonos. Si se trata de algún arma especial, te la darán cuando comiences la misión.

En la 2ª y 3ª ciudad, encontrarás grúas en las zonas neutras, y dependiendo del coche que aparques al lado, te darán diferentes armas:

Grúa ciudad 2ª:

- Taxi: doble daño temporal.
- Coche de policía: soborno a poli.
- Panto: 15 granadas.
- Maurice, Eddy, Schmidt, Bug: 30 ametralladora uzi.
- Trance-AM: 60 lanzallamas.
- T-Rex: 60 electroarma.
- Hachura: 15 lanzacohetes.
- Benson: electrodedos temporal.
- B-Type: invisibilidad temporal.
- Big Bug: 10 blindaje.
- Furore GT: recarga rápida temporal.
- Coche de banda Z: 30 uzi con silenciador.
- Furgoneta cuellos rojos: relleno de vida.
- Meteoro SRS: invulnerabilidad temporal.

Grúa ciudad 3ª:

- V-Jerk Truck: 10 blindaje.
- Coche de policía: soborno policía.
- Rumbler: recarga rápida temporal.
- Shark: 15 lanzacohetes.
- Stinger: electrodedos temporal.
- Jefferson: tarjeta para salir de la cárcel.
- B-Type: invisibilidad temporal.
- Eddy: 30 ametralladora uzi.
- Jaguar XQ: electroarma.
- Maurice: relleno de vida.
- Bulmark (coche ruso): 30 escopeta.
- Taxi Express: doble daño temporal.
- Coche banda Z: 30 ametralladora uzi con silenciador.

Con el resto de vehículos lo mejor es que ni te molestes: la grúa no los puede coger, así que no obtendrás nada.

Respeto:

El respeto de las bandas se consigue finalizando misiones o asesinando a los matones rivales. Si, en cambio, el nivel de odio de algunas bandas llega al máximo, cuando acabes las misiones te colocarán coches bombas que te quitarán una vida. Ya sabes, cuida a tus jefes.

Policía:

Si la policía ve como atropellas, robas un coche, disparas o golpeas con tu coche a un coche patrulla, te perseguirá y colocarán barreras hasta que te detengan. Nuestro consejo es que evites a la policía siempre que puedas, ya que misiones sencillas se te pueden complicar más de la cuenta por la aparición de la "poli".

Cuando la policía te persiga, puedes entrar en la zona de los garajes para camuflar el coche que estés usando y así despistarlos.

Si el nivel de búsqueda de la policía es 4, los peligrosos geos aparecerán en furgonetas. Con nivel 5, aparecerán los agentes especiales y si el nivel alcanzado es de 6, llegará el ejército.

Cuando te persiga un coche de policía detente, espera a que salga el policía de su coche y arranca para dejar tirado al policía que te perseguía.

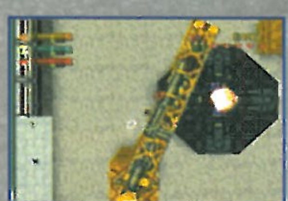
Garajes:

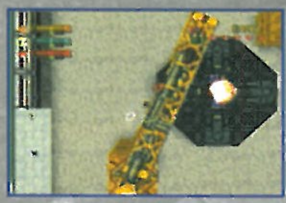
Los garajes te ofrecerán útiles servicios como estos:

- **Bomb Bay Mix:** colocará una bomba en el coche que podrás explotar cuando quieras. Coste: 5000$.
- **Smith & Westom´s:** tendrás una metralleta en tu coche. Coste: 25000$.
- **Hell Oil:** expulsará aceite para que tus perseguidores patinen. Coste: 10000$.
- **Max Paint:** camufla y repara tu coche. Coste: 5000$.
- **Colo mines:** podrás poner 10 minas a tus perseguidores. Coste: 50000$

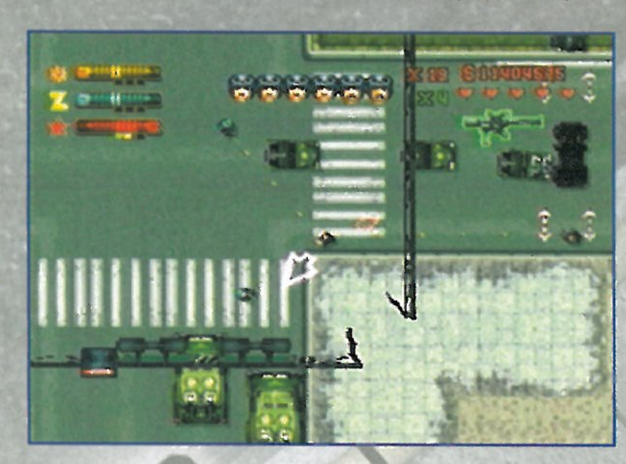
Las coordenadas:

Con este truco harás aparecer en pantalla unas coordenadas que te permitirán orientarte y encontrar los Frenesí y los símbolos GTa2 que más adelante te indicamos. Sólo tienes que usar WUGGLES como nombre.











MAPA 1

YAKUZA (Y):

• Teléfono verde izquierdo: "A por Zitzaki".
Se te presenta una misión muy fácil. El único peligro es que explote el coche designado para recoger al doctor. Pero esto no sucederá si vas despacio.
Recompensa: 20000$.





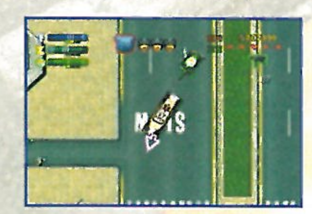
• Teléfono verde derecho: "Robo al banco."
Cuando llegues a la esquina señalada del banco, deja el coche orientado en dirección suroeste, para que cuando salte la alarma puedas salir lo más rápido posible. Después de saltar la barrera no dejes de disparar para que los policías no te detengan. Lleva el coche camuflado al aparcamiento de los Y.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Destruir el gas feliz."
Tu cita con los P se complicará y tendrás que matar a 4 de ellos, pero no dejarán de lanzarte cócteles molotov. Para matarlos, atropéllalos sin dejar de moverte para que no te alcancen las explosiones. Cuando acciones la bomba del camión de helados en el lugar señalado, aléjate lo más rápidamente posible para que la onda expansiva no te alcance.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "A por Gama Rei."
Para conseguir la ambulancia, atropella a un peatón y espera a que venga a curarle. Cuando recojas a Gama, los P te perseguirán en coches pequeños y azules. Cuidado con las murallas que formarán y con los conductores que te dispararán ya que tu ambulancia es muy débil.
Recompensa: 40000$.





• Teléfono amarillo 2°: " Sigue al traidor."
Cuando sigas al traidor hazlo a pie y guardando las distancias ya que si te ve dos veces la misión fracasará. Tras recoger al maestro de las torturas tendrás que acabar con unos cuantos matones con uzis. Lo mejor es que los atropelles.
Recompensa: 40000$.





• Teléfono rojo 1°: "Roba coche poli."
Para conseguir el camión de los geos necesitas alcanzar el nivel 4. Cuando aparezca el camión, espera a que se bajen todos los geos para atropellarlos. Sitúate por la zona sur para que el recorrido con el camión sea lo más corto posible.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 2°: "Detén el tanque."
Recoge el lanzacohetes que hay bajando la escalera. Tendrás que destrozar el tanque con 5 misiles, pero hazlo rápido, o la misión fracasará. Tu objetivo estará cubierto por militares con uzis que puedes atropellar.
Recompensa: 60000$.

PIRAOS (P):

• Teléfono verde inferior: "Pizza Cake."
Cuando coloques la bomba tendrás 5 segundos para que la onda expansiva no te alcance. El mismo cuidado tienes que tener cuando destroces el camión con el cargamento.
Recompensa: 20000$.





• Teléfono verde superior: "Radio Za-Za."
Te recomendamos que no entres con el coche dentro del edificio porque no dejarán de tirarte cócteles molotov. Coge la bomba y déjala en el lugar señalado. Tendrás 5 segundos para alejarte de la bomba. Ten cuidado con no caerte al agua.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Emboscada."
Cuando llegues al lugar de la cita con Cosmo, te dirán que todo ha sido una emboscada. Cuando salgas del aparcamiento aparecerán 3 matones con uzis montados en coches Z. Dispárales desde lo más lejos posible o coge un coche y atropéllalos.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Destruir 5 lab."
Tendrás que destruir los laboratorios J de los Y, el único problema es que aparecerán unos matones que lo impedirán. Para colocar la bomba deberás subir las escaleras de la derecha. Después de la explosión, sigue por la pasarela hasta llegar a unas cajas, sobre las que hay un lanzacohetes. Salta hasta él y quédate ahí para que cuando salgan más los puedas coger.
Recompensa: 40000$.





• Teléfono amarillo 2°: "A por Isetta."
Después de recoger unas bombas y armas en el hotel Harman, ve a por Lance y dirígete a la comisaría. Lance se encargará de un policía pero tú tendrás que asesinar a otro con la uzi silenciadora. Para salir del aparcamiento

COORDENADAS DE LOS FRENESÍS MORTALES

130,109	214,50	198,245	166,183	181,145	203,197	147,91	152,104	226,238	5,26
88,27	125,82	112,241	168,207	247,220	194,121	153,58	9,53	3,164	8,139

MAPA 1

tendrás que tirar un cóctel molotov a la maquinaria. Lleva la limusina al aparcamiento señalado.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono rojo 1°: "Muerte a los taxistas."
Tu jefe te mandará que mates a tres taxistas y que lleves sus taxis al desguace. Con el primero no habrá problemas, en cuanto le saques, mátalo con la uzi. En el segundo habrá dos taxistas con metralletas, para no complicarte, atropéllalos. En el tercer taxi habrá 5 taxistas. Haz lo mismo que con los anteriores.
Recompensa: 60000$.





• Teléfono rojo 2°: "Guerra de bandas."
Dirígete a la zona de los Z y roba uno de sus coches. Ahora tendrás que atropellar a tres de los altos cargos de los Y. Después tendrás que robar un coche de los Y, y atropellar a tres dirigentes Z. El único peligro de la misión es que te explote el coche, así que conduce despacio e intenta evitar a los matones de la banda donde te odian.
Recompensa: 60000$.



ZAIBATSU (Z):

• Teléfono verde superior: "Coche poli machacado."
Después de recoger el coche de policía ve a por Shady, el soplón. Toca el claxon para que se suba y llévalo al desguace para acabar con él.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono verde inferior: "Tráfico de drogas."
Disponte a repartir paquetes de droga a cuatro camellos repartidos por la ciudad. El problema de la misión es que sólo tienes 3 minutos para cumplirla.
Antes de empezar la misión te recomendamos que cojas un coche que sea rápido, aunque tendrás que tener cuidado para no atropellar a los camellos.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Mata piraos."
Cuidado con los matones que están protegiendo el Dementia (coche de los P). Para no complicarte, lo mejor es que los atropelles. Llévalo a un garaje para ponerle una bomba. Devuélvelo al sitio de donde lo cogiste y hazlo volar. Después de recoger a los hombres Z con el furgón, ve a enfrentarte con los P. Cuando llegues, atropella a los que puedas, y sal para que tus acompañantes se encarguen de los P.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Muerte a Yutes."
Para que Lefty hable, tendrás que pegarle un puñetazo (no debes dispararle). Te dirá que tu hombre está en un burdel de la ciudad, pero para conseguir que te acompañe tendrás que coger un coche y hacerle creer que en realidad eres su chófer.
Llévalo al aparcamiento de la fortaleza Z para que le hagan cantar. Quédate en el coche y espera a que se vuelva a subir. Luego ve al desguace para acabar con él.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo 2°: "El gran trabajo del banco."
Tras recoger el furgón e ir a por los matones Z, dirígete al banco para coger otro furgón en el que llevarás el dinero que posteriormente robarás. El nivel 2 de búsqueda te complicará la misión hasta que llegues al aparcamiento.
Tu encuentro con Rollo Tomassi también se complicará, ya que en poco tiempo te encontrarás metido en un tapón de coches, y los geos estarán esperándote fuera. Te recomendamos dos tácticas para salir de esta situación: no pares de disparar con la metralleta y salta el tapón de coches. O bien dedícate a destrozar todo lo que veas con lanzacohetes o con cócteles molotov.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono rojo 1°: "Coches blindados."
En 6 minutos tendrás que destrozar dos coches blindados Y que circulan por la ciudad. Para conseguirlo tendrás que colocar y hacer explotar coches bombas a su lado y, por supuesto, cuidarte mucho de las ondas expansivas.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 2°: "Robo al furgón del banco."
Te recomendamos que sigas al furgón y lo robes lo más cerca posible de la zona de los Z, ya que unos perseguidores de los Y te lanzarán misiles para evitar que el furgón llegue al aparcamiento Z.
Cuando salgas del aparcamiento tendrás que enfrentarte con unos cuantos Y, uno de ellos con un lanzacohetes. No pares de moverte para que no te alcancen sus disparos y procura acabar cuanto antes con él.
Recompensa: 60000$.



TRABAJO FINAL:

Aparecerán los tres jefes de las bandas de la ciudad para acabar contigo. Si no se matan entre ellos coge un coche y atropéllalos tú mismo.

NIVEL EXTRA:

En un coche con metralleta incorporada, deberás destrozar camiones de helados en una pequeña ciudad con tiempo limitado.
Cuando concluya el tiempo te darán puntos y una frase con la que te calificarán dependiendo de tu actuación.



COORDENADAS DE LOS SÍMBOLOS GTa2

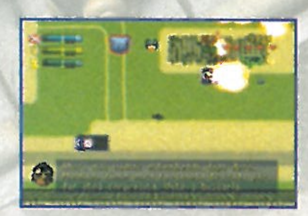
161,138	151,207	208,160	229,167	246,150	183,152	159,131	161,108	81,66	85,233	29,252	239,126	184,106
129,233	131,200	201,145	227,140	127,176	154,161	159,118	67,74	117,234	59,251	240,104	203,93	

MAPA 2

CUELLOS ROJOS (CR):

• Teléfono verde inferior: "Salta por los aires."
Tendrás que hacer explotar dos furgonetas llenas de explosivos. La primera deberás colocarla al lado de una caseta, y la segunda en una muralla de los Z. El único peligro es la onda expansiva, así que cuando las coloques aléjate de la furgoneta.
Recompensa: 30000$.





• Teléfono verde superior: "Atropello colectivo sobre ruedas."
Roba un coche Z y dirígete a la zona de los SRS para atropellar a 20 científicos. Seguidamente tendrás que robar un Meteoro (coche SRS) y atropellar a 20 Z. Acaba con ellos rápido para evitar que te destrocen el coche a balazos.
Recompensa: 30000$.



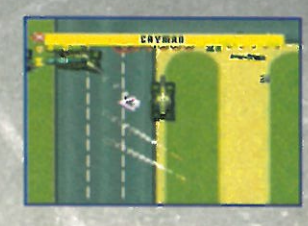
• Teléfono amarillo inferior: "Pistoleros a sueldo."
Coge un taxi antes de empezar la misión para que los matones que te acompañan te dejen dinero extra.
Para acabar con tu objetivo tendrás que hacerlo con un arma, ya que no sirve atropellarlos.
Seguidamente tendrás que ir a encargarte de un mercenario Z que estará escoltado por unos cuantos matones a los que podrás atropellar.
Para matar al mercenario tendrás que hacer explotar un coche bomba al lado de la limusina. Cuidado con la explosión.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo superior: "El jeep del jefe."
No tendrás problemas durante la misión hasta que tengas que coger el camión con remolque. Los disparos de los Z, los coches que se chocarán contigo, su difícil manejo y su lentitud complicarán el camino. Lo mejor es que atropelles a los Z para que no te disparen. Intenta ir por la calles más amplias para que tengas más espacios para girar.
Cuando acabe la misión estarás en una zona donde te odian, así que sal de ahí lo antes posible.
Recompensa: 50000$



• Teléfono amarillo 2°: "El robo del tanque."
Cuando robes el tanque te encontrarás con barreras de tanques que te dispararán, jeeps del ejército, y militares con uzi, que intentarán detenerte. A tu favor tienes que puedes aplastar a los coches, cuentas con 20 disparos de cañón y que el tanque aguantará dos cañonazos. Te aconsejamos que conduzcas por la acera para evitar las barreras de tanques.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono rojo 1°: "Machaco el coche de la banda."
Si tienes lanzacohetes, la misión será más fácil. Si no, te servirán los cócteles molotov que están al lado del teléfono. Coge un taxi para que los matones que te respaldarán en la misión te dejen un poco de dinero. Tendrás que destrozar 5 coches meteoros (coches SRS) y otros 5 coches Z.
Recompensa: 70000$.



• Teléfono rojo 2°: "Cebo en la prisión."
Hasta la revuelta, la misión será fácil, y es que cuando los presos te ataquen, el blindaje no servirá. Los policías sólo te dispararán cuando tú les dispares. Una vez muertos los 10 guardias, sube las rampas de la plaza de la cárcel para destrozar las maquinarias de las puertas. Coge el coche de un agente y tras saltar el puente, tendrás que dejarlo en el cuartel de los CR. Para llegar al aparcamiento tendrás que saltar por la rampa.
Recompensa: 70000$.





ZAIBATSU (Z):

• Teléfono verde superior: "En llamas."
Para coger la furgoneta donde está el lanzallamas, deberás robar un coche de policía y presentarte delante de la furgoneta para que el conductor se baje. Mátalo para evitar problemas. Después de robar el camión de bomberos y colocarle el lanzallamas, tendrás que chamuscar a 10 CR (con tocarles con la llama será suficiente). Ve despacio para no atropellarlos.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono verde inferior: "Destrucción SRS."
Cuidado con los dos CR que están en las torres, al lado de la furgonetas que tienes que robar. No te pares para que no te alcancen con los cócteles molotov.
Lleva la furgoneta a la zona SRS y, después de hacerla explotar, sal lo más rápido posible para que no te disparen los científicos.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "La vieja escuela."
Tienes que robar cuatro coches llenos de droga para llevarlos al aparcamiento privado de tu jefe.
El primero está protegido por cinco matones armados con uzis, atropéllalos. El segundo está en movimiento por la ciudad.
El tercero es una limusina que se encuentra en un aparcamiento de los CR. Para llegar a ella utiliza la rampa.
Para acceder al cuarto tendrás que coger un camión y el remolque donde está el coche. Ve a la grúa para que lo descargue y lo puedas llevar al aparcamiento.
Recompensa: 50000$.



COORDENADAS DE LOS FRENESÍS MORTALES

26,102	113,144	176,143	112,164	43,146	151,122	146,211	208,93	28,177
132,171	161.78	84,57	9,27	147,43	212,201	172,192	67,17	252,102

MAPA 2

• Teléfono amarillo derecho: "Allanamiento."
Antes de empezar la misión, coge un taxi para ganar dinero con los matones que te acompañan. Tienes que ir al centro de investigación SRS y destrozar dos generadores. Para entrar utiliza la rampa que hay fuera del edificio. Ten cuidado con los científicos que tienen lanzallamas porque si te alcanzan estás muerto.
Para llegar al generador sur, deberás saltar por las cajas. Y para acceder al del norte tendrás que ir por la pasarela que está junto al río. Sal por el Este tras pasar el muro.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo 2°: "El que roba a un poli..."
Tu objetivo es conseguir un furgón SWAT y un coche de agente especial para llevarlos al aparcamiento que está al junto al teléfono: mantente cerca para que el recorrido sea el menor posible. Atropella a los SWAT y a los agentes antes de coger sus vehículos.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono rojo 1°: "Masacre en los grandes almacenes."
Tú, y no tus acompañantes, debes acabar con 20 CR en los grandes almacenes. No sirve atropellar a los CR. Intenta despistar a tus acompañantes: mientras ellos matan a algún CR, escapa.
Recompensa: 70000$.



• Teléfono rojo 2°: "Remolque ¡consíguelo!"
Cuando vayas por las tuberías del tejado, ten cuidado con los disparos de los policías. Si te desvías, darás con inmunidad temporal. Cuando destruyas el generador tendrás que volver por el mismo camino, salir a la calle y entrar en el otro edificio donde está el camión. Cuando tengas que distraer a la policía no te muevas, espera ahí.
Recompensa: 70000$.



SRS:

• Teléfono verde izq.: "Recoger y ahogar."
Sólo tendrás que robar un taxi, recoger a cuatro Z y llevar al coche a la grúa. Ni destroces el taxi antes de llegar y ni atropelles a los Z.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono verde derecho: "Tregua falsa."
Con la limusina encomendada tendrás que recoger a dos grupos de CR y a otros dos grupos de Z para que, una vez estén en el centro SRS, los clones los asesinen.
El peligro es que la limusina explote por los disparos de las bandas rivales que te odien. No dudes en utilizar un garaje para repararla.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono amarillo superior: "Pistoleros en el pueblo."
Tendrás que matar a 17 Z en la zona del pueblo. Para no complicarte, atropéllalos y cuando tu coche vaya a explotar cámbialo por otro para seguir atropellando.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo inferior: "Secuestro a la carrera."
Antes de secuestrar al "abuelito", tendrás que matar a tres P fugados en menos de 4 minutos. Para esto te darán a elegir entre una furgoneta, un furore GT y un Hachura. Te recomendamos el Hachura. Ten cuidado porque además de atropellar a los tres P, tendrás que volver al lugar de inicio. Si lo consigues, te darán una furgoneta con la que podrás secuestrar al "abuelito". En el camino hacia el aparcamiento aparecerán CR que impedirán el secuestro. Esquívalos, porque si te bajas a matarlos te dispararán con escopetas.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo 2°: "Ataque de cuellos rojos."
Tendrás que proteger tres generadores durante dos minutos del ataque de los CR. Coge un coche rápido y ve a su encuentro para atropellarlos antes de que lleguen.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono rojo 1°: "Taxi por control remoto."
Para ver si eres capaz de afrontar la misión te harán un examen que consistirá en dar cinco vueltas en dos minutos a un circuito en forma de O.
En la misión, tendrás que recoger a un traidor en un taxi conducido por control remoto y hacer explotar el taxi cuando el traidor se suba. Después tendrás que repetir esta operación dos veces más. Para hacer explotar el taxi, dirígete a una banda que te odie y ellos se encargarán de destrozarlo.
Recompensa: 70000$.



• Teléfono rojo 2°: "La presa."
Para destrozar la compañía del agua, situada en el pueblo de los Z, primero tendrás que acabar con las cuatro turbinas lanzando cócteles molotov al hueco donde están situadas. Después tendrás que destruir el generador tras cruzar un puente muy largo. De camino a las turbinas y al generador te encontrarás con matones, así que dispárales desde lejos y entra con el coche hasta donde puedas, para atropellarlos.
Recompensa: 70000$.



MISIÓN FINAL:

Los tres jefes de las mafias intentarán matarte con cócteles, lanzamisiles y lanzallamas. No dejes de moverte para que no te alcancen.

MISIÓN EXTRA:

Es igual que la misión extra del primer mapa. Sólo cambia el escenario.



COORDENADAS DE LOS SÍMBOLOS GTa2

52, 202	77, 164	136, 147	247, 112	236, 195	116, 237	169, 83	220, 29	195, 4	78, 1	62, 100	13, 76	32, 6
2, 212	89, 144	162, 136	241, 235	196, 234	199, 173	253, 49	246, 2	154, 4	39, 111	101, 52	65, 78	

MAPA 3

ZAIBATSU (Z):

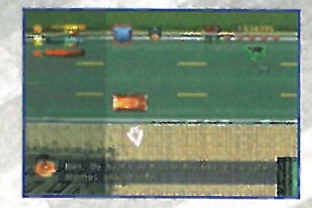
• Teléfono verde superior: "Grand theft auto."
Roba un Jefferson K que estará protegido por cinco matones y llévalo al aparcamiento. Haz lo mismo con dos coches más.
Para finalizar, consigue un camión, recoge el trailer y llévalo a la grúa a que descargue el coche de policía. Ya sólo te queda llevar el coche de policía al aparcamiento.
Recompensa: 40000$.

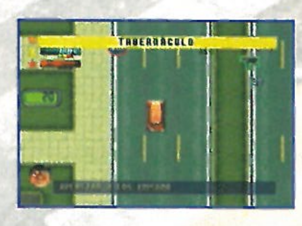


• Teléfono verde inferior: "Fue un accidente."
Para recoger el paquete tendrás que subir a las cajas y cruzar la cinta transportadora. Da la mercancía a Bilovski y aléjate de él para que no te alcance la explosión. Tras envenenar los perritos del camión ve a por el K para que muera intoxicado. Alcanza el tejado por las rampas del sur del edificio para hablar con un Z. Luego lleva la limusina hasta los rusos. Cuando te sigan, ve por las calles principales, porque si te metes en un callejón sin salida las maniobras serán complicadas.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Puertas cerradas."
Cuando el cerrajero falle y te abran las puertas desde dentro, coge carrerilla para que el coche alcance el otro lado del puente. Antes de montarte en el camión tendrás que destrozar los dos mecanismos que bloquean la puerta. Para llegar a ellos ve por el camino que está al lado del puente que acabas de saltar con el coche. Sube hasta los tejados para que los cócteles molotov alcancen el mecanismo. Para destrozar el otro, salta por las cajas que están rodeando al camión. De camino al aparcamiento intentarán detenerte, lo mejor es que huyas de ellos.
Recompensa: 60000$.





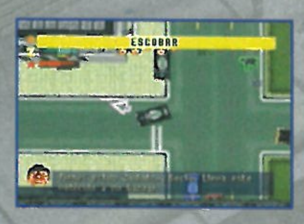
• Teléfono amarillo izquierdo: "Venganza."
Tras fracasar en tu primera entrega, tendrás que recoger dinero para pagar otra mercancía mejor.
Cuando la vayas a pagar intentarán huir con el dinero, no dudes en perseguirlos y matarlos. Luego ve a otro camello que te proporcionará la mercancía.
Con el coche R tendrás que entrar por la puerta trasera, ya que la principal está bloqueada. Para llegar a ella, ve por detrás de la central eléctrica. Vuela los generadores y sal con el furgón de contrabando. Para que los cócteles molotov no te alcancen, no dejes de moverte.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo 2°: "Guerra entre bandas."
Primero roba un coche Bulmark R y mata a 20 K en su zona. Después tendrás que robar un autobús K y matar a 20 R en su propia zona. Si el coche o el autobús salen ardiendo, déjalos, coge un coche cualquiera y busca otro autobús o Bulmark R para seguir con la misión.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 1°: "Me gustaría un tanque Bob."
Durante toda la misión mantente cerca del párking Z que está encima de la grúa del sur-oeste, para que el recorrido sea lo más corto posible. Para conseguir el furgón de los geos alcanza, y no sobrepases, el nivel 4 de policía. Para el de agente especial deberás obtener nivel 5 y nivel 6 para el tanque.
Recompensa: 80000$.



• Teléfono rojo 2°: "Base militar."
Antes de robar el tanque en la base tendrás que destruir 3 tanques y acabar con unos cuantos militares. Primero encárgate de los militares y después ataca a los tanques, pero sin dejar de moverte para que no puedan apuntarte.
Cuando lleves el tanque al párking del jefe, ve por las aceras para evitar chocar con las barreras.
Recompensa: 80000$.



HARE KRISHNAS (K):

• Teléfono verde superior: "Zona de obras."
Para que Leo el cerrajero te ayude a abrir las puertas de la base Z tendrás que destrozar con cócteles el generador. Para llegar a el, sube las escaleras que hay fuera de la central, al oeste. Ya en la base, acaba con el capataz, unos guardaespaldas y destroza un camión Z.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono verde inferior: "A aplastar coches de policía."
Sólo tendrás que robar cuatro coches de policía y llevarlos a la grúa del centro de la ciudad. Quédate cerca de la grúa para que el recorrido sea lo más corto posible.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Muerte al pistolero."
Antes de recoger a los matones K, roba un taxi para que cuando se suban te dejen un poco de dinero. Ve en busca de matones R. Si quieres que aparezcan, tendrás que matar antes a unos cuantos R en su zona. Pero para que la misión concluya deberá quedar vivo alguno de los matones que te acompañan al principio.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Conversión Krishna."
Asegúrate de que has atropellado a todos los R de los alrededores antes de coger el camión. Ya sólo tendrás que dirigirte a los muelles de la isla loca para recoger a 4 grupos de R. Llévalos al aparcamiento K para su reconversión.
Recompensa: 60000$.

COORDENADAS DE LOS FRENESÍS MORTALES

141,10	71,242	245,26	170,219	100,126	125,123	157,163	175,56	31,107	98,33
72,219	155,148	49,43	215,80	55,73	234,124	2,82	234,180	13,164	64,191

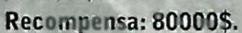
MAPA 3



• Teléfono amarillo 2°: "Al rescate del Krishna."
Para rescatar a los tres K que están prisioneros en la base de los Z, tendrás que destrozar antes tres tanques. Utiliza el lanzacohetes y protéjete con los muros. Muévete rápido para que no logren apuntarte. Para rescatarlos, te pedirán que lo hagas en un autobús K.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 1°: "Recupera la limusina."
Para rescatar a los rehenes, deberás destrozar con cócteles molotov los tres mecanismos que hay sobre las torres. Accede a ellos por el edificio que está al norte, al cruzar la carretera. Tras sacarlos, prepárate a seguirlos. Antes de subir en tu limusina para guiarlos al aparcamiento, acaba con la barrera que han preparado los Z. Para ello, mata a los cuatro matones con uzis y mueve las furgonetas para que pasen las limusinas.
Recompensa: 80000$.





• Teléfono rojo 2°: "Central eléctrica."
Dos K te acompañarán para destruir la central eléctrica. Entra por el norte de la central y dedícate a buscar a los cuatro matones R que tienen las bombas. Para conseguirlas tendrás que acabar con ellos. Tras coger las cuatro, sube por la pasarela hasta lo alto de la torre de control.
Recompensa: 80000$.



MAFIA RUSA (R):

• Teléfono verde derecho: "Taxi al agua."
Solo tendrás que coger un coche tipo Z, ir a por cuatro camellos Z, tocar la bocina del coche para que se suban y llevarlos a la grúa del puerto del norte.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono verde izquierdo: "Los perritos caliente son gente."
Recoge a los K con uno de sus autobuses. Llévalos al lugar señalado y sube al tejado del edificio por las escaleras del oeste. Espera a que entren en la picadora. Coge el camión de perritos aparcado al lado del edificio y llévalo al restaurante Kouski.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo superior: "Vehículos de policía."
Antes de coger el teléfono coloca tu coche en las puertas del asilo para salir lo más rápido posible. En cinco minutos tendrás que destrozar un coche de policía, un camión SWAT y un coche de agente. Cerca del teléfono encontrarás un lanzacohetes y cócteles molotov. Para que aparezcan pronto tus objetivos colócate en una carretera ancha.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo inferior: "Elimina a un jefe."
Aparecerán siete asesinos K con pistolas, escopetas, granadas y cócteles molotov. Cuando se bajen de los autobuses, sube a un coche y atropéllalos. Para matar al jefe K, que está en un autobús blindado, debes explotar un coche bomba a su lado y atropellar antes a su escolta.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo 2°: "Ataque de tanque."
Antes de destrozar los dos tanques con el lanzacohetes, atropella a los cinco Z que protegen cada tanque. Para que los tanques no te alcancen con sus cañones, no te quedes quieto ni un segundo.
Recompensa: 60000$.

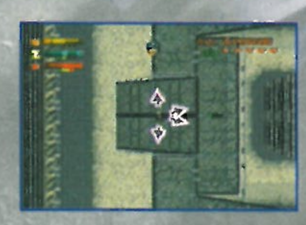


• Teléfono rojo 1°: "Templo védico."
Acompañado por matones R tendrás que entrar en el templo védico y matar a unos cuantos K hasta que tu jefe te ordene que esperes dentro dos minutos. Si durante estos dos minutos sales del templo, la misión fracasará. Te recomendamos que te quedes quieto en un rincón para que no te vean los K.
Recompensa: 80000$.



• Teléfono rojo 2°: "Rescatar, proteger, disfrazar."
Antes de entrar en el asilo Z, lleva contigo un coche grande donde puedas recoger a los cuatro rehenes. Si no rescatas a los cuatro, la misión fracasará.
Para rescatarlos, tendrás que destrozar los cuatro generadores que hay en las cuatro esquinas del asilo Z. Ve primero a los dos de la izquierda para recoger los cócteles molotov. Al salir, mata a los tres Z para que se abra la puerta. Tras dejarlos, roba un coche de policía y ve a buscar a un soplón, pero cuando te acerques intentará huir. No lo mates o la misión fracasará. En vez de eso, acércate a él e inmediatamente se rendirá.
Recompensa: 80000$.





TRABAJO FINAL:
Mata a los tres jefes de las bandas de la ciudad, que irán armados con una uzi, un lanzallamas y un lanzacohetes. Muévete para que no te cacen.

MISIÓN EXTRA:
Todo igual que en la misión dos, excepto que debes tener cuidado con el agua.

MISIÓN EXTRA 2:
Tendrás que dar tres vueltas al circuito y atropellar todos los peatones que puedas para lograr la puntuación más alta.



COORDENADAS DE LOS SÍMBOLOS GTa2

161,138	151,207	208,160	229,167	246,150	183,152	159,131	161,108	81,66	85,233	29,252	239,126	184,106
129,233	131,200	201,145	227,140	127,176	154,161	159,118	67,74	117,234	59,251	240,104	203,93	

Civilization II

Amo y señor de la evolución

Civilization II es un juego de estrategia bastante atípico, por lo que es muy probable que te tengas un montón de dudas la primera vez que te pongas a jugarlo, sobre todo si eres un neófito en esto de los juegos de estrategia. Pero no te preocupes, con los consejos que te damos a lo largo de esta guía podrás ponerte al mando de cualquier modesta tribu y convertirla en una civilización en cuyos territorios no se ponga nunca el sol.

¿POR DÓNDE EMPIEZO?

Lógicamente, deberías empezar en el nivel de dificultad más bajo, colocar la agresividad de los bárbaros en el nivel más bajo y seleccionar un escenario pequeño (deja los más grandes para cuando ya seas un avezado estratega).

Respecto a qué civilización escoger, elige la que más te guste, ya que apenas hay diferencias entre ellas. Lo único en lo que se diferencian es en el retrato del líder y en algunos conocimientos, que son rápidamente aprendidos en los primeros turnos del juego. Eso sí, sea cual sea la civilización que escojas, mira asiduamente la civilopedia. Ahí encontrarás las respuestas a cualquier duda que te surja (unidades, construcciones, formas de gobierno, etc.) amén de una completa explicación de cada una de las maravillas.







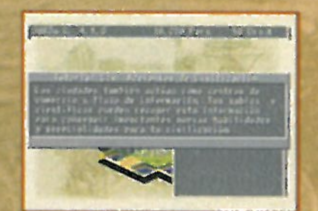
EXPANDIR

Al principio del juego cuentas con uno o dos colonos (dependiendo del nivel de dificultad), con los que debes buscar una buena localización para fundar tu primera ciudad. Preferiblemente busca cerca de los ríos, praderas, costas o zonas próximas a los recursos que proporciona el terreno (pieles, gemas...)





Si sólo tienes un colono, una vez hayas construido la ciudad, crea otro. Si tienes dos, construye una unidad militar, a poder ser un jinete, con la que podrás explorar y vigilar el terreno circundante.



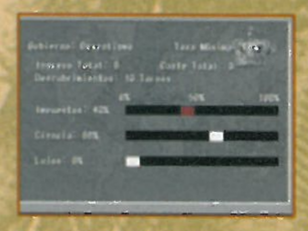
Utiliza al segundo colono para construir minas (que te proporcionarán recursos), carreteras (con las que unir en el futuro tus ciudades) y para irrigar el terreno adyacente a tu ciudad (mejorará tus cosechas).

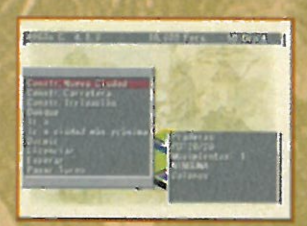
Tras eso, construye dos guerreros más y fortifícalos en tu ciudad. Así estará bien protegida. Tus siguientes construcciones deberán ser, el cuartel, el granero y el mercado.

A continuación, manda al otro colono a una buena localización para construir una segunda ciudad, y repite en ella todo el proceso. La expansión es muy importante, ya que cuantas más ciudades tengas más unidades militares podrás construir con las que defenderte y/o atacar a las otras civilizaciones.

Así pues, explora el mapeado en todos los turnos disponibles con tus unidades más veloces, y usa los exploradores en cuanto estén disponibles.

Una vez hayas llenado de ciudades el continente en el que empezaste, embarca a un par de colonos y a un soldado hacia otro. Recuerda que es aconsejable consultar de vez en cuando a los asesores.





Los mejores avances que pueden hacer tus sabios están relacionados con la ciencia y en especial con la guerra (la pólvora, el código de honor...)

DEFENSA



El emplazamiento de una ciudad tiene gran importancia en su defensa. Así, una ciudad costera tiene menos lados por los que "hincarle el diente" que



una ciudad rodeada de tierra. Una ciudad ubicada en un río gana un bono en defensa del 50%.

Dejando a un lado el terreno, tu mejor baza para la defensa de una ciudad son los exploradores.

Colócalos cerca de tus ciudades y muévelos alrededor de ellas en todos los turnos. Su habilidad para detectar enemigos a largo alcance te permitirán prever ataques con una gran antelación y podrás reforzar las defensas de la ciudad que vaya a ser atacada. Por lo general, dos unidades bastan y sobran para defender una ciudad, sobre todo si son netamente defensivas, como las falanges y los piqueros. A todo esto, no te olvides de construir murallas.

Bajo ningún concepto dejes sin protección ninguna de tus ciudades, ya que podría caer en manos de cualquier rival. Esto es especialmente malo no sólo por la pérdida de recursos y de tiempo que tendremos que usar para recuperarla, sino porque permitiremos a dicho rival robarnos algún adelanto tecnológico.



CONQUISTAS

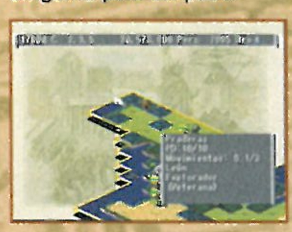
Las unidades de infantería son las más recomendables para defender tus ciudades, pero a la hora de atacar lo son las de artillería pesada (cañones, catapultas). Rodea una ciudad enemiga, preferiblemente una de las más débiles para que te presente menos resistencia, y atácala. Eso sí, recuerda



las bonificaciones defensivas del terreno.

Ten cuidado, si tus unidades llegan exhaustas descansa antes de atacar, ya que si no perderían parte de su fuerza.

Una vez hayas tomado o destruido alguna ciudad rival, haz las paces con su dirigente para así poder



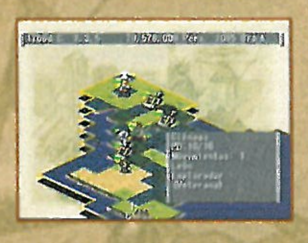


reforzar tu conquista y construir más ciudades cerca de su territorio sin tener que preocuparte por los posibles ataques. La única excepción a esta regla es cuando ves que el resto de sus ciudades son igual de débiles y puedes hacerte con todas de un plumazo. Si no sabes donde están, sigue



las carreteras.

Te conviene aislar y conquistar a los vecinos más débiles, y llevarte bien y hacer la paz con los fuertes. Intenta intercambiar con éstos últimos tus conocimientos, pero teniendo cuidado con lo que transmites (nada de enseñar a fabricar pólvora). Por





norma general, no enseñes nunca nada que esté relacionado con el arte de la guerra.

LA MEJOR DEFENSA ES UN BUEN ATAQUE

Si estás enfrentado a otra civilización y tienes la posibilidad de atacar alguna de sus unidades hazlo, ya que normalmente el valor más alto de las unidades es el de ataque. Así, si atacas tendrás muchas más opciones de ganar que si esperas que el rival inicie la ofensiva.

Por ejemplo una legión tienen 4 en ataque y 1 en defensa. Si se enfrenta a una catapulta (6 en ataque y 2 en defensa), tendrá más posibilidades de conseguir la victoria atacando.





Y AHORA, ¿QUÉ CONSTRUYO?

Después de reclutar colonos y soldados, y de construir las murallas de la ciudad, el



granero y el cuartel, no hay ninguna construcción imprescindible. Así pues,



sigue tu instinto y los consejos de los asesores. Procura que la población esté feliz o se revolucionará y durante los turnos que tardes en construir algo que anime a la gente (coliseos, catedrales, comisarías...) el caos reinará en esa ciudad.

Cuando tu ciudad empiece a crecer y tenga un tamaño comprendido entre 7 y 12, construye acueductos y sistemas de alcantarillado para que pueda seguir creciendo. Procura rodear cada una de tus ciudades de buenas carreteras y de zonas irrigadas.

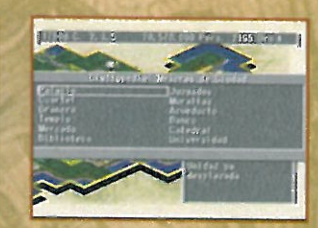
Infórmate siempre en todo momento sobre cual de las 28 maravillas del juego te es más útil, ya que

algunas, como el coloso o los jardines colgantes, se acaban quedando obsoletas.

Sabrás si tu gestión es buena en cuanto una de tus ciudades organice el día de "amamos al cónsul". Por el contrario, si tus ciudades se revolucionan con demasiado frecuencia deberás construir una catedral para mantenerlos tranquilos y revisar que es lo que estás haciendo mal.







MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA





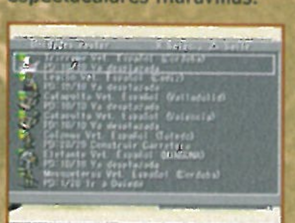
Y es que a veces el formar soldados sin ton ni son no es recomendable. Cuando ya tengas un poderoso ejército hazte con los servicios de los diplomáticos, espías y caravanas.

Los primeros te servirán para aprender algunos de los avances de tus aliados, los segundos mueven más de lo normal y tienen algunas funciones secundarias muy destructivas, por ejemplo, el envenenar el suministro de agua de una ciudad. Además, ambos pueden sabotear instalaciones enemigas.

Así, una buena estrategia para tomar un ciudad consiste en enviar un espía para que envenene su suministro de agua, lo que debilitará sus defensas y te permitirá tomarla más fácilmente.

Por su parte, las caravanas sirven básicamente para abrir rutas comerciales entre dos ciudades, bien sean tuyas o aliadas, y para ayudar a la creación de las espectaculares maravillas.







REPUTACIÓN

Tu reputación es otro de los puntos más importantes que tienes que tener en cuenta, sobre todo si tienes la intención de romper un tratado de paz.

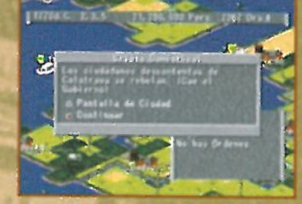
Tu reputación repercute directamente en los asuntos internos de tu civilización, y si tu gobierno es una república o una democracia el senado te vigilará de cerca.

Además, cuanto mayor número de alianzas rompas menos confianza depositarán en ti las otras civilizaciones, exponiéndote a que te paguen con la misma moneda.

No obstante, nosotros en PlayManía tenemos un lema al respecto: "Antes de que nos traicionen ellos, los traicionamos nosotros".

Por tanto, no dudes lo más mínimo en romper un tratado o una alianza si ves que puedes pegarle un buen mordisco a las ciudades de los vecinos.





GOBIERNO





Los sistemas de gobierno más recomendables son la democracia o la república. A medida que tus sabios descubran las diferentes formas de gobierno que hay podrás iniciar una revolución para adquirirla.

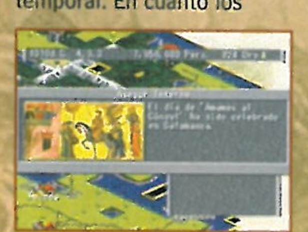
La anarquía solamente se da cuando se inicia una revolución o cuando el pueblo inicia una revuelta. En *Civilization II* existen estas formas de gobierno: anarquía, despotismo, monarquía, república, comunismo, democracia y fundamentalismo.

Encontrarás información detallada de todas en la Civilopedia.

HAZ FELIZ A TU GENTE

Si la gente demuestra su descontento con tu gestión se revolucionará, se negarán a pagar impuestos y además no te dejarán construir nada en la ciudad.

Para atajar estas revueltas puedes probar contratando animadores o edificando templos o catedrales (recuerda que aunque no los puedes construir si puedes comprarlos). También paliarán el malestar de la gente algunas maravillas como el teatro de Shakespeare, la catedral de J.S. Bach o la capilla de Miguel Ángel. Por último, también puedes optar por "echar los tanques a la calle", e introducir soldados en una ciudad para que sofoquen la revuelta. No obstante, este último punto no sólo es éticamente cuestionable, sino que no pasa de ser un apaño temporal. En cuanto los saques, los ciudadanos volverán a sublevarse.





POBLACIÓN





Para que una ciudad progrese adecuadamente, su población deberá crecer durante casi toda la partida sin pausa.

Llegado cierto momento, aparecerán carteles indicando que la ciudad no podrá crecer a menos que se construya un acueducto o alcantarillado, así que hazlo en cuanto puedas para tener más gente y producir más.

Con cada ciudadano que tengas, un cuadrado de la ciudad empezará a producir. Cuando ya no haya recuadros para producir, los ciudadanos acabarán convirtiéndose en especialistas.

TRATO HECHO

Cuando un enviado de otra civilización te proponga un intercambio cultural acepta, ya que como dijimos antes, el conocimiento es poder. Eso sí, recuerda que debes negarte en cualquiera de los siguientes casos:

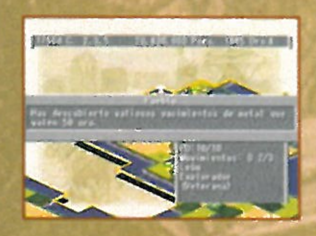
- Si la ciencia que te ofrecen es demasiado avanzada y no puedes hacer uso de ella.
- No les enseñes nada relacionado con la guerra: los que ahora son amigos pueden acabar siendo enemigos y podrían usar estos conocimientos que tú les ofecer ahora para atacarte.
- No les enseñes tecnologías con las que pueden construir cualquiera de las 28 maravillas del mundo.
- No aceptes estos intercambios culturales si posees espías o diplomáticos que puedan robar los conocimientos que te ofrecen.

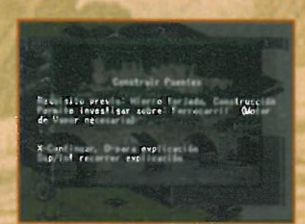
Tras escuchar las ofertas podrás seguir entablando conversación con el mensajero, de las opciones que te dan a elegir, debes, casi siempre, optar por demandar un tributo por vuestra paciencia: si el mensajero viene en nombre



de una civilización más atrasada que la tuya, te dará bastante oro.

BUSCA EN LAS CABAÑAS





A lo largo del juego deberás explorar por todo el mapa para encontrar cabañas en las que podrás encontrar nuevas ciudades, recursos, aliados, dinero, ciencia... O por el contrario las cabañas pueden estar vacías o albergar enemigos.

Si al investigar en una cabaña se da este último caso, tampoco te preocupes demasiado ya que son fáciles de eliminar.

Lo mejor es que grabes la partida antes de investigar sobre el contenido de una cabaña. Si no te quedas contento con el resultado, cargas la partida y prueba suerte de nuevo.

BARCOS





Las fuerzas navales pueden ser mucho más útiles de lo que a primera vista parece. Aquí tienes algunos buenos motivos para construir una buena flota de barcos:

- Sólo unas pocas unidades de barcos equivalen a un poderoso ejército.
- No sólo sirven para la lucha, también son útiles para expandirte a nuevas islas y continentes. Son muy recomendables cuando ya has colonizado el continente en el que empezaste.
- Son más dañinas para las ciudades adversarias que el resto de las tropas.
- Algunas maravillas están pensadas para ayudar sólo a los barcos, como el faro o la expedición de Magallanes.
- Estratégicamente tienen una gran importancia, ya que puedes llevar varias tropas en un barco, desembarcar cerca de una ciudad enemiga, y atacarla tanto con el barco como con el ejército, que además que no llegará cansado ya que no ha tenido que ir por tierra.





MÁS DE SIETE MARAVILLAS





Las maravillas tienen usos y utilidades completamente diferentes, que se explican al detalle en la Civilopedia, acompañadas de unas impresionantes imágenes de presentación.

Las maravillas del juego están sacadas de cuatro épocas de la historia: Antigüedad, Renacimiento, Revolución industrial y época Moderna.

Sólo puede haber un ejemplar de cada una (no puede haber dos colosos o dos torres Eiffel), por lo que conviene que las construyas en cuanto puedas, antes de que una civilización rival te las arrebate.

DINERO

Ahora os mostramos algunos de los casos en los que es recomendable invertir.

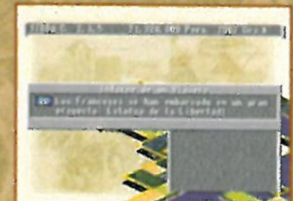
- Si una de tus ciudades va a ser atacada y no tienes defensas, compra tropas.
- Cuando la comida escasee compra un puerto, un granero, o caravanas para que transporten comida de unas ciudades a otras.
- Cuando otra civilización esté cerca de conseguir una maravilla por la que estés interesado.

Si en algún momento del juego aparecen carteles alertándote de la falta de dinero, deberás subir los impuestos y compensar las tasas destinadas a ciencia y lujo. También podrás investigar en las cabañas o conquistar ciudades, ya que esto suele dar buen resultado.

Otro método para sanear tu economía es el de construir caravanas y crear



buenas rutas comerciales entre dos ciudades. Antes de enviar una caravana, cárgala



con algún material que necesite la ciudad a la que la envías.

¡YA SOMOS DEMÓCRATAS!

Las dos mejores formas de gobierno son la república y la democracia. Con la república podrás acceder a ciencias más avanzadas, comerciar con más facilidad y crecerás rápido.

Con la democracia no existirá corrupción, tendrás más facilidad de comercio y podrás comprar ciudades enemigas.

Otra forma de gobierno "avanzada" es el llamado fundamentalismo, que no es mala opción, si eres un gobernante despiadado. Si la vas a elegir, te aconsejamos que robes tecnología y que construyas la gran biblioteca.

En la democracia y en la república tus decisiones tendrán que ser admitidas por el senado, que en más de una ocasión te chafará los planes. Si quieres atacar



a una civilización rival y el senado no te lo permite



deberás iniciar una revolución.

ALÍATE CON EL FUERTE, Y CON EL DÉBIL





Una buena estrategia es la de hermanarse con una civilización fuerte y destruir a las débiles. Si eres socio de una poderosa civilización podrás compartir avances y conquistar las ciudades de las civilizaciones más humildes, que con el paso del tiempo llegarán a ser ciudades de renombre.

Pero el aliarse con una civilización más débil también presenta ciertas ventajas. No sólo estarás seguro de que no te traicionará, sino que entre ambas podéis tener fuerza suficiete para batallar con una civilización poderosa. ¡La unión hace la fuerza!

Imagina, por ejemplo, que tu civilización se alía con los débiles zulúes para acabar con los poderosos cartagineses. Los zulúes podrán debilitar a los cartagineses, sobre todo si les enseñamos algunas tecnologías más o menos avanzadas, como la pólvora.



Eso sí, cuando termine la guerra deberás "asimilar" al pueblo zulú en tu cultura para asegurarte que no van hacer contigo lo que tú has hecho a los cartagineses.



EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Una de las últimas metas que debes abordar es la llegada al espacio. Este logro sólo puede lograrse cuando una civilización construya la maravilla "Programa Apolo". Una vez construida, todas las ciudades con la tecnología necesaria podrán empezar a construir su nave espacial. Las naves espaciales están constituidas por tres partes diferentes. Una buena estrategia para asegurar que tu civilización será la que irá al espacio es que acabes con las civilizaciones más avanzadas. Aparecerán otras, pero estarán más atrasadas. Imagínate a tu civilización con el "Programa Apolo" y a tus competidores luchando con catapultas.



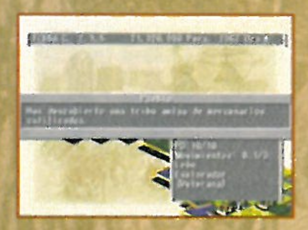
MANTÉN LIMPIO EL PLANETA



La polución reduce la producción de alimentos y materias primas. Éste es un tema muy preocupante y que te puede poner en algún apuro, pero, como casi todos los problemas, tiene solución. Las manchas que deja la contaminación sobre el mundo (se representan con calaveras) se pueden eliminar.

De la limpieza del planeta se encargan los colonos y los ingenieros. Hay mejoras en las ciudades que también pueden ayudarte a limpiar el tema medioambiental, estas mejoras son: una planta nuclear, solar o hidroeléctrica. También sería muy útil que pusieras en marcha un centro de reciclado.

SEGURO QUE ESTO LO HIZO ANÍBAL

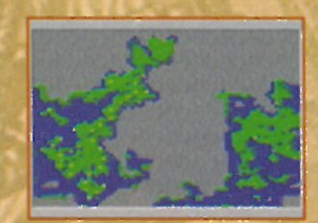


Si quieres reclutar tropas sin gastar demasiado dinero sigue estas indicaciones. Registra las cabañas, pero antes salva. Si descubres guerreros que quieren unirse a ti, estás de suerte, si no es así, carga la partida y registra otra vez la cabaña hasta que encuentres topas.

Un modo menos barato es el de sobornar tropas rivales con los diplomáticos. Éste método tiene unas cuantas ventajas sobre el primero. Para empezar la unidad que se une a tu ejército es de la categoría que tú deseas, es decir, sobornas una catapulta o a unos marines, mientras que con las cabañas, las tropas que se unen a tu ejército son aleatorias. Además, cuando sobornas a una unidad rival, ésta puede estar próxima a una ciudad de su antigua civilización y atacarla.

HUYAMOS

Si te encuentras rodeado, has perdido casi todas tus tropas y apenas te quedan ciudades, lo tienes mal, pero no te rindas. Construye el barco más rápido que puedas, embarca a un colono o ingeniero y mándalos a una isla lejana a que levanten una ciudad. Para cuando una civilización te encuentre lo más probable es que ya poseas un imperio que infunda respeto.







LOS TIEMPOS AVANZAN QUE ES UNA BARBARIDAD



Se consideran "nuevas tecnologías" los siguientes avances: tipos de gobierno, teorías y conceptos filosóficos. Los diferentes descubrimientos llevados acabo por los científicos se dividen en cinco categorías: académico, aplicado, económico, militar y social. La velocidad con la que se suceden los avances depende de la investigación científica con la que contribuyen las ciudades, a mayor investigación mayor rapidez. Hay tres edificaciones que pueden aumentar la velocidad de las investigaciones, son: la biblioteca, el centro de investigación y la universidad. Ya sabes, no dudes en construirlas.

¿ENTRARÉ EN EL SALÓN DE LA FAMA?

El objetivo final del juego no es llegar al espacio, ni colonizar todo el planeta, ni tan siquiera exterminar a los otros imperios.

El objetivo es simple: conseguir todos los puntos que te sean posibles para lograr entrar en el salón de la fama. Ten en cuenta que el juego acaba en el 2020 D.C., por lo que tendrás que esmerarte.

La forma de puntuar es la siguiente: 2 puntos por cada ciudadano contento, 1 Por cada ciudadano satisfecho, 20 por cada una de las maravillas del mundo que poseas, 3 por cada turno que haya transcurrido en paz, 5 Por cada adelanto futurista, 10 por cada cuadrado que esté ocupado por la polución, 50 si los bárbaros están en el nivel más bajo de agresividad, 25 en el segundo nivel más bajo de agresividad, 50 en el máximo nivel de dificultad.

También existen dos bonificaciones especiales. La primera es si eliminas a todas las civilizaciones y la segunda es si has llegado al espacio sideral.





MORALEJA

En el caso de que no te haya quedado todo muy claro, aquí tienes, a grandes rasgos, lo que debes hacer en los primeros momentos del juego.

1.Construye tu primera ciudad cerca de un río.

2. Construye un colono y luego la unidad militar más veloz de todas las que dispongas y explora para encontrar un buen sitio para fundar tu segunda ciudad.





3. Crea un colono y un templo.

4. Haz una carretera que comunique las ciudades y construye un mercado.

5. Explora todo continente e intercambia conocimientos con algún rival.

6. Busca un buen lugar para crear tu siguiente ciudad y comunícala con carretera.

7. Investiga acerca de las ciencias que te permitan crear caravanas, espías y diplomáticos.





8. Como todavía eres débil no rompas ningún tratado de paz.

9.Adelántate a los demás en la construcción de las maravillas.



ISS Pro Evolution

El secreto de los campeones

Estamos ante uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia, un juego que, aunque no cuenta con nombres reales, sí nos oferta una jugabilidad tan asequible como llena de posibilidades. Podemos realizar jugadas de auténtico lujo, recrear los movimientos más espectaculares de este deporte y disfrutar de un ritmo de juego y un desarrollo que casi parece real. Eso sí, para sacarle todo el jugo es imprescindible conocer a fondo todos sus secretos, justo lo que ahora os ofrecemos en esta guía.

MOVIMIENTOS BÁSICOS (DEFENSA)

●: Con este botón realizarás una entrada a ras del suelo que seguramente despejará el balón. Eso sí, no la hagas por detrás.



■: Sirve para efectuar una carga legal con el hombro.

Si lo mantienes apretado llamarás al jugador más próximo para que te ayude, con ello conseguirás que el jugador que controlas y otro más (suele ser el que está más cerca), presione al jugador contrario, arrinconándolo.



✖: Dejándolo apretado el jugador intentará robar el balón, metiendo la pierna. En ocasiones, empujará al atacante y puede ser falta. Cuando el balón va por el aire, realizarás un despeje de cabeza al jugador más cercano.



▲: Manteniéndolo apretado harás que tu portero salga de su área y se dirija al balón. Es decir, fuerzas la salida del portero, muy útil cuando un pase largo ha superado a tu defensa. En cuanto lo sueltes, el portero volverá a posición inicial.



MOVIMIENTOS BÁSICOS (ATAQUE)

✖: Pase en corto y pase de cabeza al jugador más próximo.



●: Pase elevado. Al igual que el disparo a puerta, la altura y la distancia del centro depende del tiempo que mantengas pulsado el botón. Cuando pases la línea del área grande, el jugador colgará automáticamente el balón a la olla desde la banda.



■: Disparo a puerta. Mientras más tiempo lo presiones, más potencia cogerá el tiro. Cuando el balón va por el aire, efectuarás un remate de cabeza, volea o tijereta.



▲: Pase al hueco. Es una de las técnicas más usuales a la hora de penetrar las defensas y se convierte en una excelente opción si encuentras el momento preciso de realizarlo.



MOVIMIENTOS BÁSICOS (AMBOS)

L1: Cambia el jugador seleccionado.



R1: Sirve para correr, pero se pierde precisión en el control del jugador. La combinación de la carrera con el control no es siempre efectiva, porque se adelanta en exceso la pelota, lo mejor es encarar al rival andando y combinar direcciones del pad con pequeños toques en la carrera para desestabilizarle.



L2: Dejándolo apretado accionas las estrategias. Cada botón del pad (■, ✖, ▲ y ●) es una estrategia distinta que aparece reflejada en los márgenes de la pantalla.



R2: Cambia la barra que hay debajo del nombre del jugador y de este modo puedes bajar las líneas (**R2 + ■**), o adelantarlas (**R2 + ●**), según las necesidades del partido.



MOVIMIENTOS ESPECIALES (SÓLO ATAQUE)

●: Para colgar un balón desde la banda a una altura más baja de lo habitual, presiona 2 veces ●. Pulsándolo 3 veces conseguirás realizar el famoso y peligroso "pase de la muerte".

■ + ✖: Regate. La dirección del regate depende de si el jugador es diestro o zurdo. Sólo se puede utilizar una vez traspasada la línea de medio campo. Es la opción más recomendable cuando te encuentres en un uno contra uno con el portero, pues se tirará al suelo dejándote la portería totalmente libre.



L1 + ▲: Pase al hueco elevado. Muy útil para romper las defensas numerosas.



L1: Si lo presionas 2 veces el jugador realizará una bicicleta. Con el pad determinas la dirección del quiebro final.



■: Presionándolo 2 veces harás una vaselina media. El último toque del botón determina la potencia del tiro. El balón describe una parábola no tan pronunciada como la vaselina, pero con más velocidad. Es tremendamente útil desde todas las posiciones de ataque.



R1: Cuando recibas un balón, y sin tocar ningún botón, mantén apretado **R1** para dejar pasar el balón por debajo de las piernas. Aunque no es muy efectivo, confunde mucho al contrario y puede ser útil tras un pase largo.

L1 + ✖: Pared. Muy útil para romper las defensas adelantadas.



L1 + ●: Pared elevada. Como la pared normal, pero el 2º jugador nos devolverá el balón por el aire. Úsala la cuando haya aglomeración de jugadores en defensa.

L1 + ■: Vaselina. El tiempo que mantengas el botón apretado determina la altura que ganará la pelota. La vaselina es un tiro muy efectivo y totalmente recomendado cuando encaras solo al portero: superarás por alto su salida.

A BALÓN PARADO

TIROS LIBRES

En una falta puedes optar por varias opciones:

✖: Das un pase en corto al jugador más cercano a la pelota. Es ideal cuando la falta está muy cerca al área grande, porque directa no suele entrar, y de esta manera dejas en una excelente posición de marcar gol al jugador que recibe el pase.

●: Efectúas un pase elevado a la "olla". Sólo es aconsejable si estás lejos del área rival.

▲: El pase es similar a un pase al hueco, por lo que sólo debes utilizarlo cuando la falta te la hayan hecho por las bandas.

■: Lanzamiento directo. Coloca la dirección con la cruceta y calcula la fuerza del disparo con la barra de energía.



TÉCNICAS ESPECIALES DE TIROS LIBRES

■ + ↓: Consigues un tiro más preciso, lo que se llama "colocar la pelota". Ni que decir tiene que es totalmente recomendable cuando la falta se ha cometido muy cerca del área grande.



■ + ↑: El tiro es más potente, llamado vulgarmente "a romper". Utilízalo en faltas a larga distancia, sobre todo cuando las ejecuta Roberto Carlos cogiendo la famosa carrerillla.



● + ↓: Realiza el típico pase "a la olla", pero lo hace más rápido y a más baja altura. La verdad es que no es muy efectivo.

● + ↑: Parecido al anterior pero con más altura.

CORNERS

✖: Pase en corto. Buena opción para descolocar la defensa que espera el centro directo, y dejar algún jugador nuestro libre de marca. Después de sacar centra con ●.

●: Es la forma típica de ejecutar un córner. Si aprietas ● + ↓, el tiro saldrá fuerte y a poca altura. Con ● + ↑, el centro será más preciso.





ESTRATEGIAS

ATAQUE CENTRAL, Y LATERAL DERECHO E IZQUIERDO

Accionando esta estrategia los jugadores se abrirán al lugar seleccionado haciendo coberturas y apoyando al jugador que en ese momento lleve la pelota. Se facilitarán así las paredes y los pases al hueco.

CONTRAATAQUE

Esta estrategia se utiliza cuando juegas "al pelotazo" o cuando acabas de robar un balón en nuestra defensa. La media y la delantera tomarán posiciones más adelantadas, permitiendo que los jugadores más rápidos de tu equipo encuentren huecos fácilmente.





SOBREP. DEFENSA CENTRAL

Con esta táctica el libre y el centro campista suben al ataque para ayudar a los delanteros. No suele dar buenos resultados porque se estorban unos con otros y, si nos roban el balón, contarás con pocos efectivos en la defensa. A la hora de defender, el resultado es a la inversa, el libre y el centro campista retrasan su posición, y la estrategia sí se vuelve efectiva.

ATAQUE LADO OPUESTO

Esta táctica se utiliza cuando quieres cambiar el juego a la banda contraria. Hay que tener la precaución de activarla unos segundos antes de ejecutar el cambio de juego, para dar tiempo a que los jugadores se desplieguen hacia esa banda. Útil y recomendada cuando una banda está saturada de jugadores, además facilita el ataque por sorpresa.

CAMBIO DE COSTADO

Al activar esta estrategia los jugadores realizarán "juego sin balón". Consiste en un cruce de posiciones en el que los delanteros de la izquierda pasarán a la derecha y viceversa. Lo que consigues con esto es romper los marcajes y abrir huecos, facilitando los desmarques.

PRESIÓN POR ZONA

Es la estrategia más eficaz en defensa. Consiste en una presión general de los jugadores que se encuentren cerca de la pelota, lo que te permite robar rápidamente el balón y montar un contragolpe. El lado negativo es que si el contrario se deshace de la presión encontrará varios compañeros libres de marca.

FUERA DE JUEGO

Bien utilizada, se convierte en la mejor estrategia defensiva del juego. La puedes utilizar para dos situaciones. Para su uso natural, que es crear una situación de fuera de juego, o para adelantar las líneas haciendo una presión más agobiante en el centro del campo (opción más recomendada). Ojo, si no se domina a la perfección, el equipo contrario se puede plantar innumerables veces sólo delante del portero.



LIGA MASTER

Cuando empiezas una Liga Master, cojas el equipo que cojas, siempre te darán los mismos jugadores, completamente ficticios. Al ganar encuentros obtendrás puntos con los que fichar jugadores. Puedes hacer el equipo de tus sueños, o fichar a los jugadores reales de cada plantilla. Hay futbolistas (Iván Campo, Savio...) que no se encuentran en las selecciones nacionales, pero sí están en la opción de adquisición de jugadores, en la bandera con el logotipo de Konami (Contrato Libre, página 6/6).
Por otro lado, también están incluidos en el juego las voces con los nombres de algunos jugadores, que han aparecido alguna vez en su selección, pero que no se encuentran en la selección que viene por defecto (Kiko, Alfonso, etc.). Si creas un jugador con las características físicas de, por ejemplo, Kiko, podrás ponerle su nombre real gracias a este archivo.

JUGAR UN PARTIDO DE EXHIBICIÓN CON UN MASTER

Termina una liga con un Equipo Master y graba tus datos en la Memory Card. Ve luego a la opción cargar Master Datos, y carga el juego. Podrás jugar un partido de exhibición con tu Equipo Master.



EQUIPOS OCULTOS

Para sacar los equipos ocultos, da igual el nivel de dificultad en que juegues.

ESTRELLAS EUROPEAS Y MUNDIALES CLÁSICAS

Gana la Liga Internacional



ESTRELLAS EUROPEAS Y MUNDIALES

Gana la Copa Internacional

JUGAR AMISTOSO EN EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

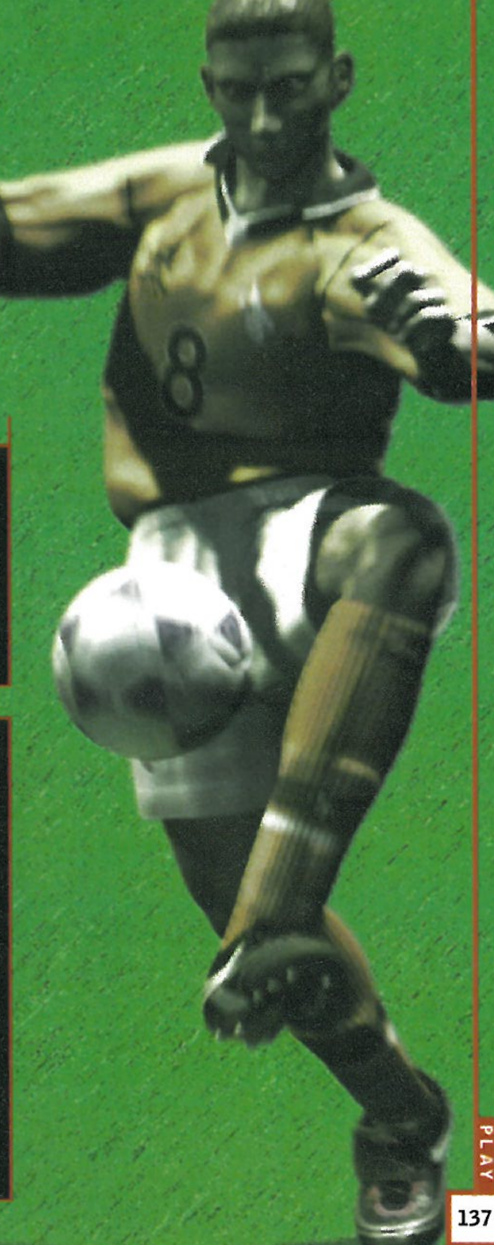
Gana la Copa Konami

VER EL TROFEO DE LA COPA EXTRA

Gana todas las copas del juego y podrás ver este curioso trofeo, que no es otro que una de las famosas caras dela Isla de Pascua (Chile).
La Copa sólo tiene un valor de colección, no es ningún campeonato, por lo que no insistas en averiguar como acceder a esta copa. No se puede.







Crash Bandicoot 3

Conviértete en el rey de las plataformas

La tercera aventura de Crash es la más larga, sorprendente... ¡y difícil! de toda la serie. Eso lo sabéis muy bien los incondicionales que ya nos habéis pedido ayuda en más de una ocasión. Para resolver todos vuestros problemas hemos elaborado esta completa guía donde encontraréis al incombustible Neo Cortex, toda una muestra de nuevos y estrafalarios enemigos, a Coco, la amiga de Crash y, por supuesto, nuevos saltos y secretos que se interponen entre vostros y la victoria total.

ZONA 1

1. TOAD VILLAGE

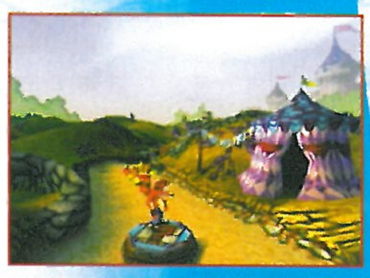
No te precipites con los caballeros con espada y espera el momento justo para atacarles sin que te partan en dos. Rompe rápidamente las cajas cambiantes porque tras unos segundos se volverán indestructibles y no podrás conseguir la Gema Gris. Recoge el Cristal por el camino y entra en la fase de Bonus a través de la baldosa con interrogación. Cuando inicies la contrarreloj intenta conseguir todos los segundos extras que puedas de las cajas amarillas.



Si quieres conseguir la Gema Gris de este nivel, no esperes demasiado para romper esas cajas blancas. Tras unos segundos cambiando se harán de acero sólido.

Gema Gris: Rompe todas las cajas, incluidas las del Bonus.
Reliquia: Recorre el nivel antes de que se cumpla en tiempo.





En todas las fases de Bonus hay varias cajas que tendrás que romper necesariamente. Casi siempre accederás a ellas a través de una baldosa como ésta.



2. UNDER PRESSURE

Aprende a controlar la inercia de Crash lo antes posible o te verás en problemas más adelante. Las minas suponen el obstáculo más difícil del nivel.
Cuando consigas el propulsor submarino dispara a todo bicho y mina que veas con los torpedos, además podrás utilizar estos últimos para romper los corales rojos del fondo y descubrir algunas valiosas cajas. Por el camino verás algunas cajas cambiantes que tendrás que romper sin perder un segundo.



Esos bichos se camuflan bastante bien con su entorno por lo que tendrás que tener mucho cuidado y mirar bien. Ten mucha precaución en la contrarreloj.



Los torpedos que lanza el propulsor son imprescindibles para conseguir todas las cajas, pues con ellos descubrirás las cajas que hay ocultas entre los corales rojos.

Gema Gris: Rompe todas las cajas, incluidas las del Bonus.
Reliquia: Recorre el nivel antes de que se cumpla en tiempo.



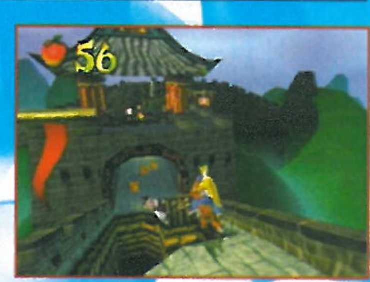


3. ORIENT EXPRESS

Tomarás el control de Coco para montar en un tigre. Cuando veas el segundo portal del camino salta sobre el tipo que sale del suelo para subir a la parte alta de dicho portal en donde podrás romper tres cajas necesarias para la Gema Gris. En la contrarreloj pulsa R1 para ir más rápido.

Gema Gris: Destroza las cajas.
Reliquia: Pulsa todo lo que puedas R1 para batir el tiempo.





Si saltas sobre el tipo que sale de la trampilla serás impulsado hasta lo alto del portal. En algunos hallarás cajas.



Además de recoger las cajas que hay ahí arriba, podrás saltar desde lo alto y recoger cajas de otro modo inaccesibles.

4. BONE YARD

Empezarás con un Triceratops pegado a tus talones, no hace falta que te pares a romper las cajas porque de eso se encargará él, aunque no recibirás su contenido. En la fase de Bonus hay una caja con una flecha que te permitirá llegar a unas cajas que hay a la derecha. Si tienes la Gema Roja podrás participar en una nueva carrera contra el dinosaurio que te recompensará con la segunda Gema Gris, aunque necesitarás la habilidad del doble salto.

Gema Gris 1: Rompe todas las cajas del nivel.
Gema Gris 2: En la carrera de la Gema Roja contra el triceratops.
Reliquia: Si reúnes las tres máscaras te será más fácil.



Antes de romper cualquier caja en las fases de Bonus, mira antes si te sirven para llegar hasta otras cajas cercanas.

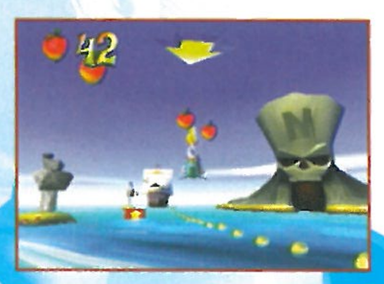


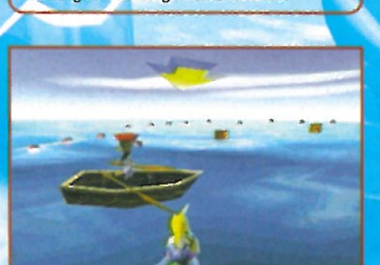
El tramo al que te transportará la Gema Roja será mucho más fácil si tienes la habilidad que te dará el primer Jefe.

5. MAKING WAVES

De nuevo Coco, pero ahora en moto acuática. Esquiva las minas y los piratas, y mientras recoges las cajas y el Cristal por el camino.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Es imprescindible que consigas los segundos extras.





Intenta evitar a esos piratas o tendrás un gran dolor de cabeza. Además perderás una de tus preciadas vidas sin remedio.



En niveles como éste, son imprescindibles los segundos extras de las cajas amarillas a la hora de conseguir cualquier Reliquia.

JEFE ZONA 1: TINY TIGER

Un conocido de la anterior entrega te espera en un coliseo romano. No dejes de moverte mientras que salta, cuando clave el tridente, golpéale. Tras evitar a los leones, Tiny repetirá los mismos movimientos, hazlo tú también y será pan comido. Cuando acabes con él te podrás realizar una superplancha.





Esquivar a los leones es fácil, pero si cometes un error te convertirán en su cena y tendrán que volver a empezar.



Cuando Tiny clave el tridente en el suelo podrás golpearle sin peligro para tu salud. Repítelo otras dos veces más.

ZONA 2

6. GEE VIZ

Mucho cuidado con los magos y sus bolas de energía.
En el Bonus, antes de golpear la caja de la exclamación, rompe la caja que hay a tu derecha, en mitad del salto. Al final del nivel no olvides golpear la caja verde de la exclamación para que exploten todas las cajas de nitro.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Avanza saltando por el agua para ir más rápido.



Si golpeas la caja con exclamación ahora, no podrás romper la caja que hay a la de la derecha, en mitad del salto.



Los magos son un verdadero incordio. Esquivar sus ataques no es fácil y además resisten dos de tus golpes.

7. HANG'EM HIGH

Cuando estés sobre una alfombra, salta lo más alto que puedas pues hay cajas que no se ven a simple vista.
En el Bonus antes de romper las cajas, mira antes si te sirven para llegar a otros sitios. No te olvides del Cristal.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Gema Amarilla: La cogerás después, en el nivel 27.
Reliquia: No es nada fácil, así que date mucha prisa.



Salta todo lo que puedas para romper unas cajas que apenas se ven, como ésta que hay en la parte alta de la pantalla.

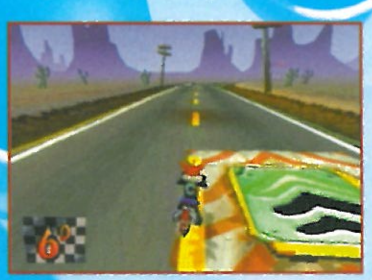


Los monos son fáciles de eliminar, aunque tendrás que darles dos veces para que dejen de molestarte con los jarrones.

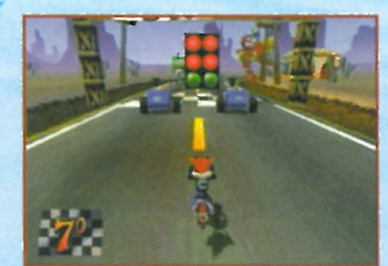
8. HOG RIDE

Crash monta en su moto dispuesto a pasar como una bala por la meta en primera posición. Utiliza las flechas de la calzada para aumentar tu velocidad de forma considerable.
Si pasas sobre los impulsores de la calzada podrás aumentar tu velocidad y asegurarte la primera posición.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Aprovecha todos los segundos extras.



Aprovecha la velocidad extra que te dan las flechas del suelo para conseguir que tus rivales muerdan el polvo.



Cuando el semáforo encienda la segunda luz roja, acelera y saldrás haciendo un caballito y a toda velocidad.

9. TOMB TIME

Para tomar el camino de la izquierda en la bifurcación necesitas la Gema Violeta, aquí conseguirás la segunda Gema Gris y encontrarás las cajas que te faltaban para la primera Gema Gris.
Cuando vuelvas al camino principal tendrás que recorrerlo hacia atrás hasta la bifurcación para conseguir todas las cajas y terminar el nivel con primera gema gris en tu poder.

Gema Gris 1: Rompe las cajas.
Gema Gris 2: En el tramo de la Gema Violeta.
Reliquia: Con las tres máscaras es más fácil.


Esas zonas iluminadas no están de adorno. Utiliza un doble salto y los dardos que salen de la pared no te darán.

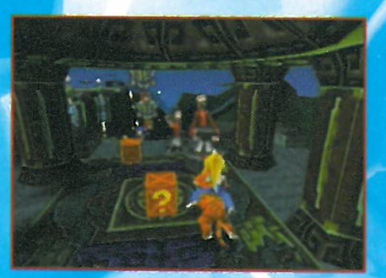

Camina por las baldosas con el nombre Cortex, si lo haces por las de color rojo, éstas se derrumbarán y caerás al vacío.

10. MIDNIGHT RUN



Encima el segundo portal hay unas cajas necesarias para la Gema Gris. En la contrarreloj no dejes de utilizar el turbo o no llegarás a tiempo.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Sin utilizar el turbo es imposible.


Tras recoger esas dos cajas, salta desde el borde para poder golpear las vidas extras de las cajas flotantes del fondo.


Además de usar el turbo en las contrarrelojes, hazlo para pegar grandes saltos y recoger algunas cajas.

JEFE ZONA 2: DINGODILE


Cuando se quede sin escudo, acércate a él y atízale sin compasión. Pero hazlo rápido o te carbonizará con su disparo.


Cada vez que reduzcas la vida de Dingodile con un golpe, aumentará la rapidez con la que te disparará.

El tipo en cuestión va armado con un lanzallamas y está protegido por unos anillos de hielo. Primero disparará unos proyectiles hacia arriba que caerán sobre ti, fíjate en su sombra y no dejes de correr. Después te atacará directamente con el lanzallamas, pero cada vez que dispare destrozará una parte de su escudo así que muévete alrededor suyo hasta que quede desprotegido y puedas acercarte a él y atizarle. Repetirá el mismo mecanismo otras dos veces pero cada vez más deprisa. Se te dará la útil habilidad del salto doble.

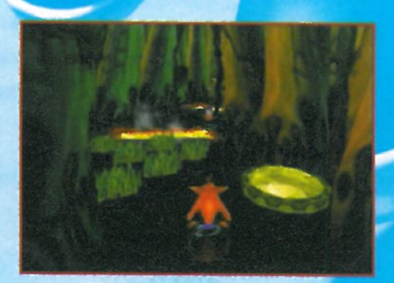
ZONA 3

11. DINO MIGHT!

Cuidado con tus compadres los bandicoots, espera a que dejen de girar para atacarles. Cuando tengas la Gema Amarilla monta en ella y te transportarán a una zona en donde podrás hacerte con una Gema Gris y algunas cajas.
Cuando seas devuelto al camino principal, camina hacia atrás hasta dar con la Gema Amarilla de nuevo y romper todas las cajas que te has dejado. Ahora ya puedes seguir hacia delante hasta el final del nivel con todas las cajas en tu poder.

Gema Gris 1: Necesitas romper todas las cajas para conseguir esta gema.
Gema Gris 2: En el camino de la Gema Amarilla.
Reliquia: Utiliza el doble salto para saltar la hierba.


Ese bebé dinosaurio te servirá para atravesar un trecho del nivel a toda velocidad, pero si te golpean lo perderás.


La segunda Gema Gris te espera en el trecho al que te llevará la Gema Amarilla. No olvides romper las cajas después.



12. DEEP TROUBLE


Al final del trayecto podrás hacer que la caja transparente se vuelva sólida. Cuando esto ocurra podrás pasar.


Los remolinos son el obstáculo más difícil de estos niveles. La inercia de Crash no te ayudará demasiado.

No olvides disparar a los corales rojos para recoger las cajas de su interior. Cuando llegues a un punto en el que puedes ascender, no lo hagas y ve a la derecha hasta ver un camino cortado por cajas metálicas, observa la caja transparente. Sigue por el camino ascendente hasta el final y golpea la caja de la exclamación. Ahora vuelve al camino cortado, golpea la caja de TNT y avanza por la nueva entrada. Al final de este camino podrás coger la Gema Roja y hacer explotar todas las cajas de nitro para obtener la Gema Gris.

Gema Gris: Rompe todas las cajas.
Gema Roja: La encontrarás en el camino obstruido.
Reliquia: Cuidado con las prisas y los remolinos.

13. HIGH TIME

Los enemigos más complicados son las mujeres incendiarias y los lanza cuchillos. A mitad de camino hay una plataforma calavera a la que podrás montar si llegas hasta ella sin perder ninguna vida por el camino. Esta plataforma te llevará a una difícil zona donde podrás recuperar la Gema Violeta.
Si ves que el nivel se te resiste, vuelve cuando hayas conseguido el bazooka.

Gema Gris: rompe las cajas.
Gema Violeta: en el subnivel de la plataforma calavera.
Reliquia: Las tres máscaras te allanarán el camino.

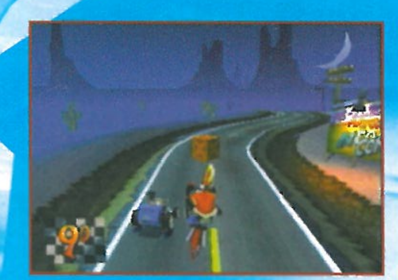

Si quieres montar en esa plataforma tendrás que llegar a ella sin haber perdido ni una sola vida anteriormente.


Estas agradables señoras te arrojarán bonitas bombas incendiarias para iluminar tu tortuoso camino.

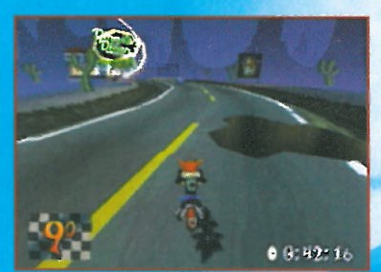
14. ROAD CRASH

Otra fase "motera" a lomos de tu Harley. Esta vez es bastante más complicado que la anterior, pero tampoco es imposible.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: No pierdas ni un segundo extra.




No te acerques mucho a los coches. Como en la vida real, el que va en la moto siempre se lleva la peor parte.

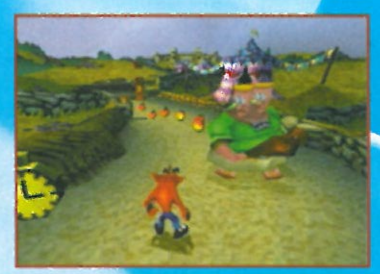

Si te caes en uno de esos boquetes, despídete de la primera posición. Si te pasará, mejor vuelve a empezar otra vez.

15. DOUBLE HEADER

No te asustes cuando veas a los tipos con dos cabezas que intentarán estamparte con sus porras. No los puedes matar, como mucho, dejarlos inconscientes un rato, pero puedes esquivarlos con relativa facilidad.
En el Bonus, no actives la primera de caja TNT antes de haber golpeado la caja de la exclamación.

Gema Gris: rompe todas las cajas.
Reliquia: es más fácil de lo que parece.

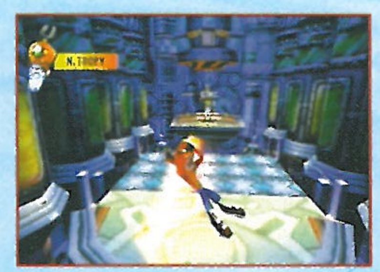

Si golpeas esas cajas de TNT ahora destruirás la caja de la flecha y no podrás romper la de encima más tarde.


Ese tipo de dos cabezas que ocupa la mitad del camino es indestructible. Sólo lo dejarás inconsciente si saltas sobre él.

JEFE ZONA 3: N. TROPY

Prepárate porque no será tan sencillo como los dos jefes anteriores. Tendrás que esperar a que termine de atacarte para golpearle tú a él. Primero lanzará una bola de energía que tendrás que esquivar para después saltar las barreras que creará, de arriba a abajo y de un lado a otro. En ese momento creará un sendero que te permitirá llegar hasta él.
Repetirá el mismo mecanismo otras dos veces pero cada vez más deprisa. Al final conseguirás el "torbellino de la muerte".


Sólo cuando finalice su ataque y se pare a recuperar el aliento podrás acercarte a él para intentar quitarle algo de vida.


Siempre utiliza el mismo patrón de ataque: primero bola de fuego y después barrera de energía de un lado a otro.

ZONA 4

16. SPHYNXINATOR

Al empezar ve hacia atrás para descubrir unas cajas. En la bifurcación, en el camino de la izquierda hallarás unas vidas extras pero ninguna caja (para llegar: doble salto con torbellino). El de la derecha es el camino principal, aquí encontrarás todas las cajas necesarias para la primera Gema Gris. Monta en la Gema Azul, completa este nuevo tramo y la segunda Gema Gris será tuya. No desaproveches las cajas y vidas extras del Bonus para poder aumentar tu contador de vidas.

Gema Gris 1: Rompe todas las cajas del nivel.
Gema Gris 2: La encontrarás en el tramo de la Gema Azul.
Reliquia: Utiliza el torbellino para poder planear.



Esos tipos del lanzallamas pueden complicarte la existencia más de lo que crees, más aún sin el bazooka.

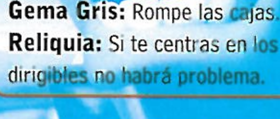


Siempre que empieces un nivel, intenta avanzar hacia atrás para ver si hay alguna caja como en este caso en particular.

17. BYE BYE BLIMPS

La primera de las fases en avión. No dejes de disparar a todo lo que veas, tu misión es derribar siete dirigibles. Utiliza el botón cuadrado para esquivar las balas de los cazas enemigos. Para la contrarreloj: observa que los dirigibles están situados formando un círculo, así no tendrás que andar dando vueltas.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Si te centras en los dirigibles no habrá problema.





Dispara a los dirigibles para que te den el Cristal de este nivel. Recuerda que están escoltados por algunos cazas.



No dejes de disparar y así te llevarás algún caza por delante. No te molestes en ir a por ellos porque son ilimitados.

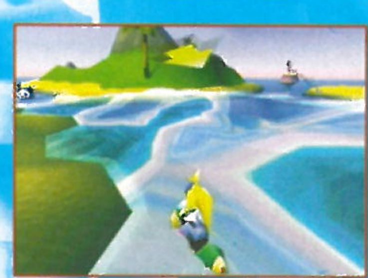
18. TELL NO TALES

Se repite el mismo mecanismo que anteriormente pero con más minas, tiburones, y más problemas. Para descubrir todas las cajas, rodea a los barcos piratas. Ten paciencia en la contrarreloj porque no es nada fácil, más que nada porque con las prisas seguro que te comes alguna mina.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Sin los segundos extras no lo conseguirás.



Espera el momento adecuado para pasar junto al pirata del ancla. Cuidado con las prisas al intentar obtener la reliquia.



Recorre los dos caminos y así te asegurarás de que no te dejas ninguna caja sin romper a lo largo del nivel.

19. FUTURE FRENZY

Una fase futurista no demasiado fácil. Ten cuidado sobretodo con las cápsulas con pinchos, salta por encima de ellas con un doble salto. El Bonus se las trae, hay un trecho donde tendrás que combinar los saltos dobles con los giros con planeo en el aire: buen momento para repasar movimientos.

Gema Gris 1: Tendrás que recogerla en el nivel 29.
Gema Gris 2: Rompe todas las cajas, incluidas también las del nivel 29.
Reliquia: Para poder conseguirla deberás obtener las tres máscaras.



No seas impaciente y espera a que esas plataformas se pongan de color verde para saltar sobre ellas y poder avanzar.

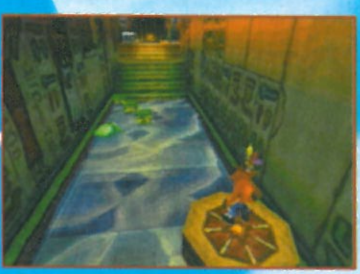


Las cajas de TNT se activarán tanto si saltas sobre ella como si reciben un golpe cuando rompas las cajas de debajo.

20. TOMB WADER

Uno de los niveles más difíciles del juego. Calcula bien el momento en el que tienes que pasar por el agua para no ahogarte. Hay una fase de Bonus en la que tendrás que mirar primero bien antes de golpear las cajas con exclamación. Si llegas a la plataforma de la calavera sin haber perdido ninguna vida te llevarán a un sendero bastante difícil donde obtendrás la Gema Azul.

Gema Gris: Todas las cajas.
Gema Azul: Monta en la plataforma de la calavera.
Reliquia: Cuidado con las prisas, no te vayas a ahogar.



Calcula bien el momento para cruzar hasta las escaleras. Si sube el agua antes de llegar hasta ellas, estás muerto.



Complicadillo ¿verdad? Menos mal que en las fases de Bonus no se pierden vidas al caer al vacío, sólo vuelves a empezar.

JEFE ZONA 4: N. GIN

N. Gin es un tipo duro de pelar, por lo que seguro que te llevará unos cuantos intentos conseguir derrotarlo.
Dispara primero a las ametralladoras de sus brazos y después a los lanzamisiles. Cuando se transforme, lo primero y más útil es destruir el lanzaminas de la parte inferior de su cuerpo. Mucho ojo con los cañones de los lados. Una vez que acabes con todo su armamento será sólo un mal sueño. Recibirás el utilísimo bazooka.





Una de las armas más molestas de N. Gin es su lanzador de minas de la parte inferior. Destrúyelo en primer lugar.



Cuando acabes con él, recibirás el bazooka. Es el ítem más útil del juego, y lo utilizarás en multitud de ocasiones

ZONA 5

21. GONE TOMORROW

El uso del bazooka será imprescindible con los robots cuando dejan de disparar y con las cajas con exclamación que estén fuera de tu alcance. Para la segunda Gema Gris, no rompas la caja de madera con flecha que hay al principio del nivel, ni la caja de TNT que hay sobre un puente metálico. Monta en la Gema Verde, rompe todas las cajas y recoge la primera Gema Gris para volver a montarte en la Verde. Te dejará junto a la caja de la flecha para que rompas la caja que acaba de aparecer. Sigue tu camino y detona el TNT de antes, para que la explosión rompa las dos cajas bajo el puente. Termina el nivel y tendrás las cajas.

Gema Gris: Todas las cajas.
Gema Gris 2: En el tramo de la Gema Verde.
Reliquia: Imprescindibles los segundos extras.



Dispara con el bazooka a las cajas que están fuera de tu alcance, como ésas de las exclamaciones que hay a los lados.



No rompas la caja de la exclamación si quieres conseguir la primera Gema Gris del nivel. Rómpela más tarde.

22. ORANGE ASPHALT

Otra carrerita en moto. No es muy complicada pero sí bastante larga. Cuando vayas a coger las cajas ve despacio y calcula bien en las rampas.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Aprovecha todas las flechas impulsoras.



Mucha valla de obras, pero los boquetes siguen estando en su sitio. Tendrás que seguir esquivándolos.

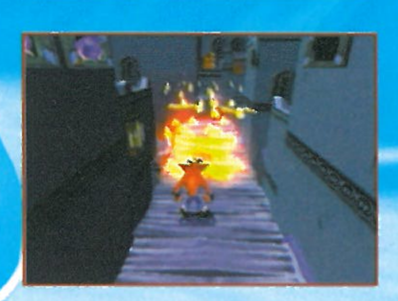


En esta ocasión los coches de policía se moverán de un lado a otro de la carretera para intentar pararte.

23. FLAMING PASSION

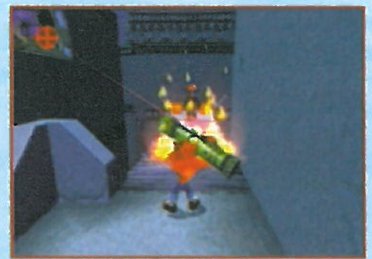
Si no fuese por el bazooka, este nivel sería desesperante, así que ya sabes, dispara a todo bicho viviente. Tu artillería será especialmente útil contra las pirómanas de las ventanas y con las cajas de nitro en el Bonus. A mitad del nivel podrás montar en una plataforma con una calavera si no has perdido ninguna vida en lo que lleves de nivel. En el trecho al que serás llevado por esta plataforma podrás recoger la Gema Verde. En este momento deberías tener todas las gemas de colores para el nivel 25.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Gema Verde: Usa la plataforma de la calavera (sin perder vidas).
Reliquia: Aprovecha el bazooka.





Ahora podrás acabar con las pirómanas de las ventanas gracias a tu bazooka.



El uso del bazooka no es demasiado recomendable en la contrarreloj ya que hará que pierdas algunos segundos.

24. MAD BOMBERS

Esta vez es Crash quien hará de Barón Rojo. Persigue a los aviones grandes utilizando la flecha de la parte superior de la pantalla. Cuando estés cerca de uno, dispara a los dos motores de sus alas para derribarlo e ir a por otro.
Pulsa el botón cuadrado para esquivar las ráfagas de los cazas, si no lo haces te derribarán en más de una ocasión.

Gema Gris: Dispara a todas las cajas volantes.
Reliquia: Difícil, afina tu puntería para derribarlos rápidamente.



Dispara a los dos motores de los aviones grandes para derribarlos y así conseguir el Cristal. Y ya sólo te queda uno.

Conseguir derribar a los cinco aviones en el tiempo necesario para la reliquia de la contrarreloj no es una tarea nada fácil.

25. BUG LITE

Si has jugado a otras entregas de Crash te sonará este tipo de nivel. Corre todo lo que puedas porque la luz que dan los insectos es limitada.
Repite los bonus hasta memorizar la localización de las cajas, porque hay que romperlas a oscuras. Antes de subir a la Gema Azul asegúrate que tienes las demás gemas de colores.

Gema Gris 1: Todas las cajas.
Gema Gris 2: En el camino de las Gema Azul.
Reliquia: Bastante fácil.



Durante todo el tramo al que te llevará esa Gema no hallarás ni un checkpoint que te facilite un poco la vida.



Salta ese abismo planeando con el remolino en vez de pasar por los focos de luz.

JEFE FINAL: NEOCORTEX



Tras cada golpe, las máscaras cambiarán su forma de moverse y tendrás que evitar su mortal contacto como sea.



Para que la vida de Cortex disminuya, empújalo al agujero de la mitad de la sala cuando baje su escudo de energía.

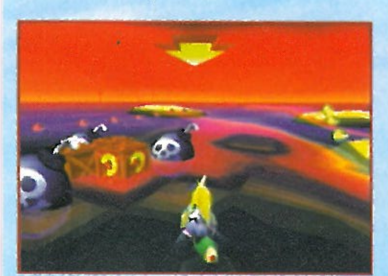
Esquiva el rayo que forman las dos máscaras, mientras que evitas los disparos de Cortex. Cuando empiece a colocar minas, su escudo desaparecerá y podrás acercarte para golpearle, pero hazlo hasta que caiga por el agujero del medio de la sala. Tras darle la primera vez, las máscaras formarán un remolino que irá a lo loco por toda la habitación. Ten cuidado y dale a Cortex cuando baje su escudo. Repítelo otra vez y acabarás con él para conseguir las zapatillas veloces.
Podrás disfrutar de dos finales diferentes dependiendo del número de gemas que tengas en tu poder en ese momento.

NIVELES EXTRA Para acceder a estos niveles tendrás que ganar de 5 a 30 contrarrelojes.

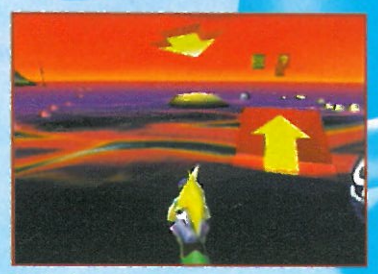
26. SKI CRAZED

Despacito y con buena letra. Ese es el secreto para completar este nivel porque el agua está, literalmente, plagado de minas. No te dejes ninguna caja en los saltos, y no olvides golpear la caja verde con exclamación que hay cerca del final para conseguir las 100 cajas. Busca la Caja detonadora de las nitro para conseguir la Gema Gris. La hallarás en una de las rampas del final.

Gema Gris: Rompe todas las cajas del nivel.
Reliquia: No es tan difícil como parece si sabes aprovechar los segundos extras.



Acércate despacito a estas cajas o las bombas te mandarán al fondo del mar.



Cuidado con las cajas de nitro que hay mezcladas las normales en las rampas.

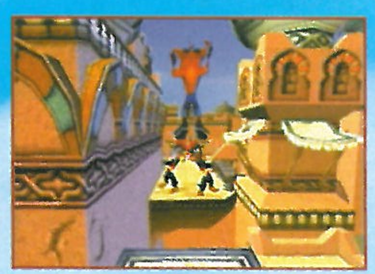
27. HANG'EM HIGH

Aparecerás en una zona secreta de este nivel en la que no habías estado. No hay ninguna caja y lo único que tienes que hacer es superar los obstáculos que hay entre la Gema Amarilla y tú. Al recogerla te trasladarán al final del nivel de Hang´em High para que lo abandones, pero esta vez con la gema en tu poder.





Esa plataforma te llevará al final del nivel para que puedas salir con tu nueva Gema.



Salta sólo cuando estés seguro de que los espadachines no te cortarán en pedazos.

28. AREA 51

Esta vez la carrera es a oscuras y contra ovnis. Tendrás que practicar bastante antes de poder quedar en primera posición. No desperdicies ninguna de las flechas propulsoras que hay en el suelo. Si te estrellas o te caes por algún agujero, sal de nivel y vuelve a empezar porque no te puedes permitir ni un solo fallo. Cuando vayas a por la Gema Gris, conduce despacio porque las cajas aparecerán de golpe ante ti.

Gema Gris 1: Queda en primera posición.
Gema Gris 2: Recoge todas las cajas.
Reliquia: Casi más fácil que quedar primero.



No desesperes e intenta memorizar el recorrido y será más fácil.



Los coches de policía vienen de frente. Si chocas contra uno no quedarás primero.

29. FUTURE FRENZY

En esta nueva parte del nivel podrás conseguir la primera Gema Gris. Utiliza el bazooka a diestro y siniestro. Al acabar esta parte te devolverán al nivel Future Frenzy que ya conoces. Ve hacia atrás con cuidado hasta el principio y luego avanza hacia delante hasta el final para poder romper todas las cajas.

Gema Gris 1: Está por el camino.
Gema Gris 2: Ahora podrás romper todas las cajas.



El bazooka sirve también para romper las cajas normales y recoger sus manzanas.



Las plataformas de colores volverán a aparecer, pero ahora no hay contrarreloj.

30. RINGS OF POWER

Cada vez que pases por un aro hazlo pulsando cuadrado y ganarás más velocidad. No dejes de disparar para dar a tus rivales y a las cajas de nitro del camino. No te costará mucho superar esta carrera.

Gema Gris 1: Queda primero y pasa por todos los aros.
Gema Gris 2: Derriba todas las cajas del camino.
Reliquia: Aprovechando la velocidad que dan los aros es fácil.



Si pasas por los aros dando una vuelta conseguirás mucha más velocidad.

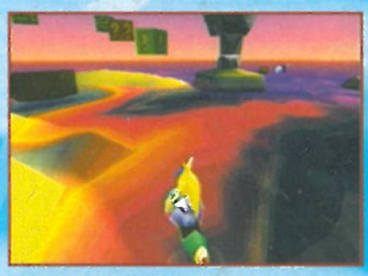
No pares de disparar para derribar las cajas de nitro que hay por el camino.

NIVELES SECRETOS

31. HOT COCO

Para acceder a este nivel ve al nivel 14 Road Crash, golpea la señal de tráfico que tiene una cara de un alienígena. El nivel consiste en un circuito con moto acuática sin flecha que te oriente. Recoge todas las cajas y encuentra la que hace detonar las cajas de nitro para poder salir del nivel. Aquí no hay Cristal.

Gema Gris: Todas las cajas.
Reliquia: Encuentra la caja detonadora rápidamente



Esa es la caja que hará explotar las cajas de nitro que no te dejan salir del nivel.



Esta vez no habrá ninguna flecha que te oriente a lo largo del camino.

32. EGGIPUS REX

Podrás llegar a este nivel si dejas que te coja el segundo pterodáctilo de la carrera contra el dinosaurio del tramo de la Gema Amarilla que hay en el nivel 11 Dino Might!. Monta en el bebé dinosaurio y recorre el nivel. Bastará con que logres finalizarlo para obtener la gema gris. No es especialmente difícil.

Gema Gris: Completa el nivel.
Reliquia: Recórrelo sin apenas detenerte.



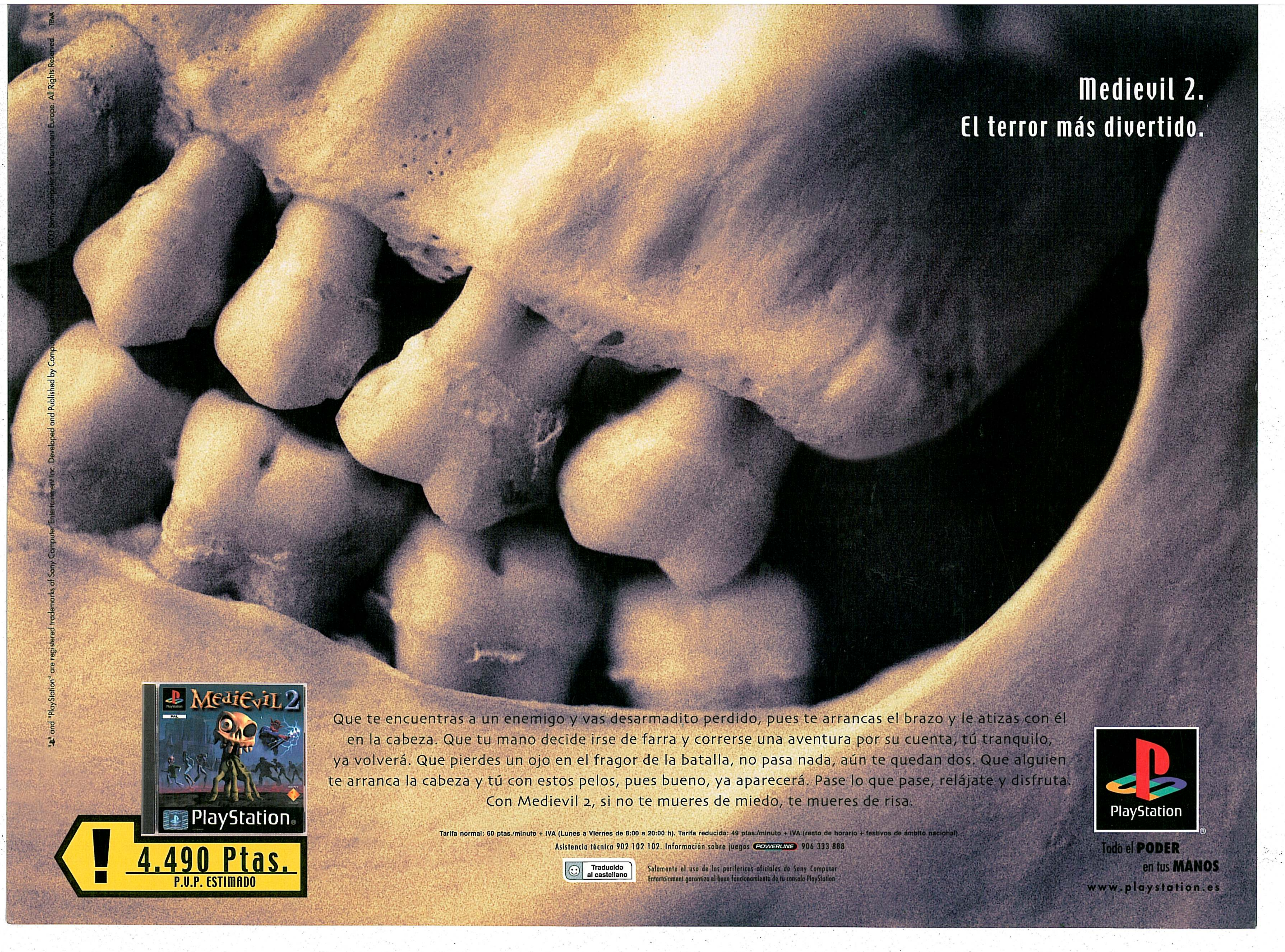
Limítate a recoger las manzanas y a saltar de plataforma en plataforma.



Esos bichos son los únicos obstáculos que hallarás en todo el camino.

Si has conseguido todas las gemas que te hemos descrito, deberías tener 44 Gemas Grises, todas las Gemas de colores y todos los cristales. Con todo esto tendrás una 102% o más del juego y podrás ver el verdadero final tras vencer a Cortex. Existe una Gema Gris más, pero para obtenerla debes conseguir 30 reliquias de oro o platino. Ahora que tienes las zapatillas veloces, las reliquias de oro no son muy difíciles de conseguir. Las de platino las obtendrás si haces el tiempo suficiente para que te den una de oro y además consigues golpear todas las cajas de tiempo extra del nivel.


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
1
2


Medievil 2.
El terror más divertido.
Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta.
Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Traducido al castellano
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
MediEvil 2
PlayStation
4.490 Ptas.
P.V.P. ESTIMADO
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Developed and Published by Compu
2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.